

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN RODA PUTAR BERBASIS
WEBSITE UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA PRANCIS
SISWA KELAS XI SMA ANGKASA ADISUTJIPTO**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan

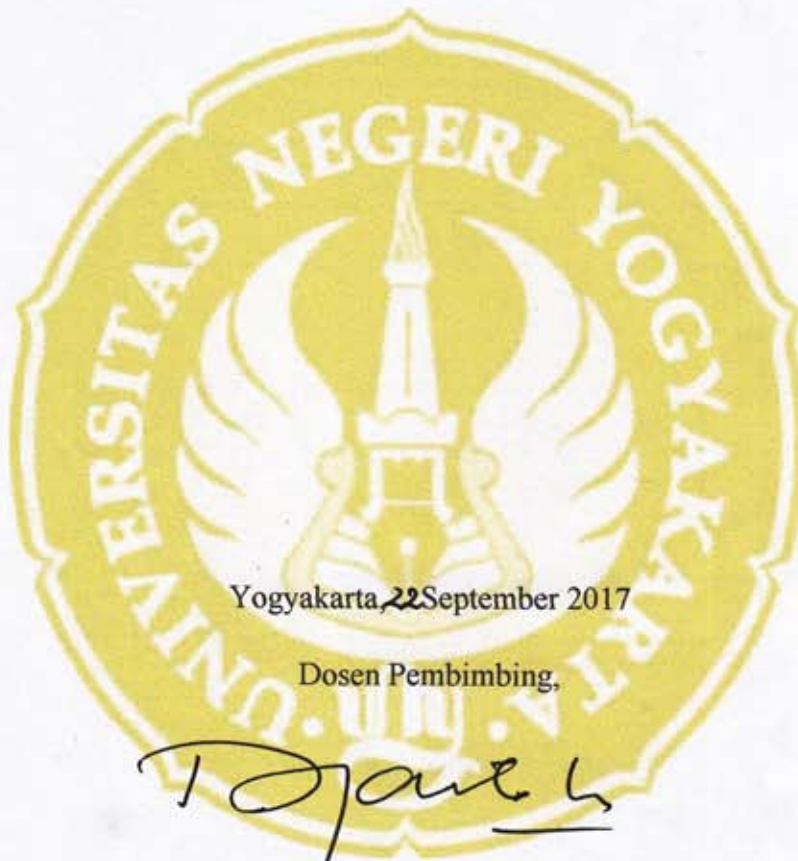


oleh :
Wardah Khairunnisa
NIM. 13204241037

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis *Website* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 22 September 2017

Dosen Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, which appears to read "Dwiyanto", is written over the lower part of the UNY logo.




Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd

NIP.19600202 198803 1 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis *Website* Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto” telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 29 September 2017 dan dinyatakan LULUS.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd.	Ketua Penguji		18-10-17
Herman, S.Pd., M.Pd.	Sekretaris Penguji		18-10-2017
Drs. Ch. Waluja Suhartono, M.Pd.	Penguji Utama		18-10-2017

Yogyakarta, 18 Oktober 2017
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Widyastuti Purbani, M.A.
NIP. 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Wardah Khairunnisa

NIM : 13204241037

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri
Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata saya terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya jadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 22 September 2017

Penulis,



Wardah Khairunnisa

MOTTO

“Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah”.

(Lessing)

“Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh”.

(Confisius)

PERSEMBAHAN

Seiring rasa syukur kepada Allah SWT, karya ini saya persembahkan kepada :

Kedua orang tua dan adik-adik saya tercinta yang selalu memberikan dukungan dan mendoakan saya dengan penuh cinta dan kasih.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis *Website* untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto” dengan baik.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Widyastuti Purbani, M.A selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY.
3. Dr. Maman Suryaman, M.Pd selaku Wakil Dekan I Fakultas Bahasa dan Seni UNY.
4. Dr. Roswita Lumban Tobing, M.Hum selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY.
5. Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, motivasi, waktu dan tenaganya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A selaku ahli materi yang telah memberikan saran dan bimbingan materi pada media pembelajaran bahasa Prancis berbasis *website*.
7. Dra. Siti Sumiyati, M.Pd selaku ahli media yang telah memberikan saran dan bimbingan untuk menyempurnakan media pembelajaran bahasa Prancis berbasis *website*.
8. Marita Puspita, S.Pd selaku guru bahasa Prancis SMA Angkasa Adisutjipto yang telah membantu proses ujicoba produk sehingga diperoleh hasil yang baik.

9. Siswa dan siswi kelas XI IPA 2 SMA Angkasa Adisutjipto yang telah berpartisipasi dengan senang hati menjadi subjek penelitian ini sehingga proses ujicoba terselesaikan dengan baik.
10. Kedua orangtuaku yang selalu memberikan doa, dukungan, dan motivasi sehingga skripsi dapat terselesaikan dengan sangat baik.
11. Adik-adikku, Yunan Rahmat Ramadhan dan Fuadi Abdillah Alghina yang selalu memberikan doa dan semangat.
12. Sahabat-sahabatku Ambo, Rosa, Ranti, Reni, Abe, Novita, Yuli, Vicky, Misyun.
13. Teman-teman kos Karangmalang Blok A37C.
14. Mbak Hilda, Mbak Titis, dan Mas Ikhsan yang telah memberikan informasi, dukungan dan semangat
15. Teman-teman jurusan Pendidikan Bahasa Prancis angkatan 2013.
16. Galih Pratomo selaku *programmer* yang telah membantu dalam proses pengembangan media.
17. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Yogyakarta, 22 September 2017

Penulis,



Wardah Khairunnisa

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
EXTRAIT.....	xvii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Produk yang Diharapkan.....	7
H. Batasan Istilah	8
 BAB II KAJIAN TEORI	 10
A. Telaah Pustaka	10
1. Hakikat Media Pembelajaran	10
a. Definisi Media Pembelajaran.....	10

b. Manfaat Media Pembelajaran	11
c. Fungsi Media Pembelajaran	13
d. Karakteristik Media Pembelajaran	15
e. Kriteria Pemilihan Media	17
2. Permainan Roda Putar	18
a. Definisi Permainan	18
b. Definisi Roda Putar	21
c. Langkah-langkah Penggunaan Media Permainan Roda Putar	22
d. Kelebihan Media Permainan Roda Putar	24
e. Kekurangan Media Permainan Roda Putar	25
3. <i>Website</i>	26
a. Definisi <i>Website</i>	26
b. Manfaat <i>Website</i>	27
c. Media Permainan Roda Putar Berbasis <i>Website</i>	28
4. Keterampilan Membaca	29
a. Definisi Keterampilan Membaca	29
b. Tujuan Keterampilan Membaca	30
c. Tahap Keterampilan Membaca	31
d. Jenis-jenis Keterampilan Membaca	34
e. Tujuan Keterampilan Membaca di SMA	35
f. Penilaian Keterampilan Membaca	37
g. Keterampilan Membaca Melalui Media Permainan Roda Putar	39
5. Unsur Spekulatif dalam Media Permainan Roda Putar.....	42
B. Penelitian yang Relevan	43
C. Kerangka Berpikir	44
D. Pertanyaan Penelitian	46
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Jenis Penelitian	47

B. Prosedur Pengembangan Media.....	48
1. Potensi dan Masalah.....	49
2. Pengumpulan Data	49
3. Desain Produk	49
4. Validasi Desain	49
5. Revisi Desain	50
6. Ujicoba Produk	50
C. Lokasi dan Waktu	50
D. Subjek Penelitian.....	50
E. Penilaian Produk	50
1. Uji <i>Alfa</i>	51
2. Uji <i>Beta</i>	51
F. Jenis Data	51
1. Data Kualitatif.....	51
2. Data Kuantitatif.....	51
G. Teknik Pengumpulan Data.....	51
H. Instrumen Penelitian.....	52
1. Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	52
2. Instrumen Penilaian Ahli Media	55
3. Tanggapan Siswa	56
I. Teknik Analisis Data.....	58
1. Mengubah Nilai Kategori Menjadi Nilai Skor.....	58
2. Menganalisis Skor.....	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60
A. Hasil Penelitian	60
1. Potensi dan Masalah.....	61
a. Analisis Potensi.....	61
b. Analisis Masalah	61
2. Pengumpulan Data	62
3. Desain Produk	63
4. Validasi Desain	70

a. Validasi Ahli Materi.....	70
b. Validasi Ahli Media	72
5. Revisi Desain	72
a. Ahli Materi	72
b. Ahli Media	79
6. Ujicoba Produk	89
a. Tanggapan Siswa	89
B. Pembahasan Hasil Penelitian	90
C. Keterbatasan Penelitian	93
BAB V KESIMPULAN DAN ASARAN	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN.....	101

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi	53
Tabel 2 : Modifikasi Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi.....	54
Tabel 3 : Kisi-kisi Penilaian Ahli Media.....	56
Tabel 4 : Kisi-Kisi Penilaian Tanggapan Siswa terhadap Media dalam Aspek Pembelajaran	57
Tabel 5 : Kisi-Kisi Penilaian Tanggapan Siswa dalam Aspek Penyajian Materi terhadap Media Permainan Roda Putar berbasis <i>Website</i>	57
Tabel 6 : Kisi-Kisi Penilaian Tanggapan Siswa terhadap Media Pembelajaran dalam Aspek Pengoperasian Media	58
Tabel 7 : Kategori Penilaian Kualitas Media Pembelajaran	59
Tabel 8 : Kategori Penilaian Tanggapan Siswa	59
Tabel 9 : Hasil Analisis SK, KD, Indikator dan Materi Bahasa Prancis Kelas XI	62
Tabel 10 : Penilaian Ahli Materi Tahap I.....	70
Tabel 11 : Penilaian Ahli Materi Tahap II	71
Tabel 12 : Penilaian Ahli Media	72
Tabel 13 : Revisi Materi Tahap I dan II.....	73
Tabel 14 : Materi <i>Grammaire</i>	73
Tabel 15 : Revisi Materi <i>Grammaire</i>	74
Tabel 16 : Revisi Media	79
Tabel 17 : Tanggapan Siswa	89

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Penetrasi pengguna internet di Indonesia berdasarkan pekerjaan tahun 2016.....	3
Gambar 2 : Fungsi media dalam proses pembelajaran.....	14
Gambar 3 : Langkah-langkah penggunaan metode <i>Research and Development</i> (R&D)	48
Gambar 4 : Alur penelitian Sugiyono	60
Gambar 5 : <i>Flowchart</i> Media <i>La Roue Tournante</i>	63
Gambar 6 : <i>Story board</i> Media <i>La Roue Tournante</i>	64
Gambar 7 : Diagram Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap I dan II.....	71
Gambar 8 : Menu <i>Référence</i> setelah direvisi	78
Gambar 9 : Warna dan warna huruf sebelum direvisi.....	80
Gambar 10 : Warna dan warna huruf setelah direvisi.....	80
Gambar 11 : Warna dan warna huruf sebelum direvisi.....	81
Gambar 12 : Warna dan warna huruf setelah direvisi.....	81
Gambar 13 : Warna dan warna huruf sebelum direvisi.....	82
Gambar 14 : Warna dan warna huruf setelah direvisi.....	82
Gambar 15 : Warna dan warna huruf sebelum direvisi.....	83
Gambar 16 : Warna dan warna huruf setelah direvisi.....	83
Gambar 17 : Warna dan warna huruf sebelum direvisi.....	84
Gambar 18 : Warna dan warna huruf setelah direvisi.....	84
Gambar 19 : Ukuran huruf sebelum direvisi.....	85
Gambar 20 : Ukuran huruf setelah direvisi	85
Gambar 21 : Ukuran huruf sebelum direvisi.....	86
Gambar 22 : Ukuran huruf setelah direvisi	86
Gambar 23 : Kesalahan <i>ortografi</i> sebelum direvisi	87
Gambar 24 : Kesalahan <i>ortografi</i> setelah direvisi.....	87
Gambar 25 : Kesalahan <i>ortografi</i> sebelum direvisi	88
Gambar 26 : Kesalahan <i>ortografi</i> setelah direvisi.....	88

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
 LAMPIRAN I	
1. <i>Flowchart</i>	103
2. <i>Story Board</i>	104
3. Naskah Materi	110
4. Silabus Kelas XI.....	123
 LAMPIRAN II	
1. Lembar Validasi Ahli Materi Tahap I.....	133
2. Lembar Validasi Ahli Materi Tahap II.....	138
3. Lembar Validasi Ahli Media.....	142
4. Lembar Tanggapan Siswa.....	147
 LAMPIRAN III	
1. Skor Angket Penilaian Ahli Materi Tahap I	157
2. Skor Angket Penilaian Ahli Materi Tahap II	158
3. Skor Angket Penilaian Ahli Media	159
4. Skor Penilaian Tanggapan Siswa	160
 LAMPIRAN IV	
1. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	163
2. Surat Keterangan Penelitian dari SMA Angkasa Adisutjipto.....	166
 LAMPIRAN V	
1. Dokumentasi Penelitian	168
2. Jadwal Proses Pengembangan, Validasi Ahli dan Ujicoba Media Permainan Roda Putar Berbasis <i>Website</i>	172
3. <i>Résumé</i>	173

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN RODA PUTAR BERBASIS
WEBSITE UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA PRANCIS
SISWA KELAS XI SMA ANGKASA ADISUTJIPTO**

**Oleh:
Wardah Khairunnisa
NIM. 13204241037**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan roda berputar berbasis *website* pada keterampilan membaca siswa kelas XI di SMA Angkasa Adisutjipto serta mengetahui tingkat kelayakan media tersebut.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan yang terdiri dari 6 tahap, yaitu a) analisis potensi dan masalah, b) pengumpulan data, c) desain produk, d) validasi desain, e) revisi desain, f) dan ujicoba produk. Media pembelajaran divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dari dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis UNY. Penelitian ini menggunakan angket untuk mengevaluasi kualitas media, kualitas materi, dan respon siswa. Uji coba media dilakukan di SMA Angkasa Adisutjipto dengan jumlah responden 24 siswa.

Hasil penelitian ini berupa produk media permainan roda berputar yang dikembangkan berbasis *website* dengan domain www.la-roue-tournante.000webhostapp.com. Produk pengembangan tersebut diberi nama *La roue tournante*. Hasil penelitian menunjukkan produk tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan membaca pada materi *La vie familiale* untuk siswa kelas XI. Kualitas produk ini ditentukan oleh aspek kelayakan materi dan media. Penilaian aspek kelayakan materi dari ahli materi memperoleh persentase awal 70% yang berkategori 'baik'. Setelah tahap revisi, persentase naik menjadi 86,67% yang berkategori 'sangat baik'. Penilaian aspek kelayakan media dilakukan oleh ahli media memperoleh persentase awal 94,12% yang berkategori 'sangat baik' sehingga hanya memerlukan beberapa revisi tanpa penilaian ulang. Penilaian juga dilakukan berdasarkan respon 24 siswa yang mendapat persentase sebesar 79,17% untuk pembelajaran, 75,83% untuk penyajian materi, dan 75,94% untuk pengoperasian media. Ketiga penilaian tersebut mendapat rerata sebesar 76,98% yang dikategorikan sebagai 'setuju'.

Kata kunci: media pembelajaran, website, keterampilan membaca

DÉVELOPPEMENT DU LOGICIEL PÉDAGOGIQUE EN FORME DU JEU DE LA ROUE ROULANTE BASÉ SUR LE SITE DU WEB POUR LA COMPÉTENCE DE COMPRÉHENSION ÉCRITE DES APPRENANTS DE LA CLASSE XI DE SMA ANGKASA ADISUTJIPTO

Par:
WardahKhairunnisa
NIM. 13204241037

EXTRAIT

Cette recherche a pour but de développer le logiciel pédagogique en forme de la roue roulante basé sur le site du web dans l'apprentissage de compétence de compréhension écrite des apprenants de la classe XI de SMA Angkasa Adisutjipto et de savoir le niveau de faisabilité du jeu de fortune développé dans cette recherche.

Le type de cette recherche est la recherche R&D (*Research and Development*) avec le modèle de développement de six étapes, telles que a) l'analyse des potentiel et des problèmes, b) la collecte des données, c) le dessin du logiciel pédagogique, d) la validation du logiciel, e) la révision du logiciel, f) et l'examen du logiciel. Le logiciel pédagogique est validé par l'expert de la matière pédagogique et celui du média qui sont deux professeurs du Département du Français d'UNY. Nous utilisons des enquêtes pour évaluer la qualité du contenu et de la matière pédagogique, la qualité du média, et les réponses des apprenants. L'évaluation de la qualité du logiciel pédagogique se fait à SMA Angkasa Adisutjipto dont les 24 apprenants sont engagés dans la recherche.

Le résultat de cette recherche R&D est un logiciel pédagogique en forme du jeu de la roue roulante basé sur le site du web de www.la-roue-tournante.000webhostapp.com. Le nom de ce jeu est '*La roue tournante*'. Les résultats de la recherche montrent que le jeu de la roue roulante est faisable à appliquer dans l'apprentissage de la compréhension écrite sur le thème de '*La vie familiale*' pour les apprenants de la classe XI. La qualité du jeu de la roue roulante développé est déterminée par l'aspect de faisabilité du contenu et de la matière pédagogique ainsi que la qualité du média. Basé sur les enquêtes sur le contenu et la matière pédagogique, nous avons le pourcentage initial de 70% dont la catégorie est « bonne ». Après l'étape de révision, ce pourcentage s'améliore à 86,67%. Ce pourcentage fait partie de la catégorie « très bien ». Le résultat des enquêtes sur la qualité du média montrent que le premier pourcentage du jeu de la roue roulante est 94,12% dont la catégorie est « très bien ». Des améliorations s'effectuent sans devoir faire la deuxième validation. Les évaluations sont également basées sur les réponses des 24 apprenants. Ces évaluations ont obtenu 79,17% pour l'aspect d'apprentissage, 75,83% pour la présentation des matières d'apprentissage, et 75,94% pour l'opération du média. Ces trois évaluations ont obtenu le pourcentage moyen de 76,98% dont la catégorie était « d'accord ».

Mots clés : le logiciel pédagogique, le site du web, la compréhension écrite

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA). Tujuan pembelajaran bahasa Prancis yaitu agar siswa menguasai keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa di sekolah mencakup empat segi, yaitu: keterampilan menyimak, berbicara, membaca, menulis (Tarigan, 2015: 1). Siswa diarahkan untuk menguasai keempat keterampilan tersebut agar dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan bahasa Prancis dalam bentuk lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dari sumber kepada penerima. Penggunaan media pembelajaran harus benar-benar diperhatikan oleh guru. Karena dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, dapat memudahkan guru dalam menyampaikan dan memperjelas materi serta membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta, siswa mengalami beberapa kendala dalam belajar bahasa Prancis khususnya pada keterampilan membaca. Pembelajaran bahasa Prancis di SMA Angkasa Adisutjipto masih menggunakan metode konvensional. Metode ini

kurang mampu menarik perhatian, minat dan motivasi siswa untuk belajar. Serta siswa cenderung mengartikan kata demi kata saat kegiatan membaca. Kemudian pada saat evaluasi pembelajaran siswa kurang memahami materi yang telah diajarkan. Untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran keterampilan membaca tersebut, maka diperlukan media pembelajaran baru yaitu media permainan roda putar. Media ini memiliki konsep belajar sambil bermain. Sehingga dapat menarik perhatian, menumbuhkan minat dan motivasi belajar, serta dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bahasa Prancis.

Media permainan roda putar adalah media pembelajaran yang dikembangkan untuk keterampilan membaca bahasa Prancis, karena di dalamnya terdapat teks disertai pertanyaan guna melatih keterampilan membaca dan mengukur pemahaman siswa terhadap materi. Media ini dipilih karena memiliki keunggulan, yaitu dapat merangsang siswa untuk berpartisipasi aktif dan dapat memberikan umpan balik langsung guna proses belajar yang lebih efektif. Serta di dalam media ini terdapat gambar, animasi, suara (*background*) dan warna yang menarik. Sehingga media ini dapat menarik perhatian, menumbuhkan minat, motivasi belajar, dan meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, media permainan roda putar bersifat luwes, karena media permainan ini dapat dikembangkan dan dimodifikasi dengan materi dan keterampilan lain. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan media pembelajaran baru untuk keterampilan membaca bahasa Prancis.

Di Indonesia, perkembangan teknologi dan informasi yang terjadi saat ini semakin maju. Salah satu bentuk dari perkembangan teknologi dan informasi adalah internet. Berdasarkan hasil *survey* yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi

Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) yang menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia pada tahun 2016 mencapai 51,8% atau sekitar 132,7 juta pengguna dari total penduduk Indonesia yang berjumlah 256,2 juta orang. Jumlah ini meningkat dibandingkan *survey* pada tahun 2014 mencapai 34,9% atau sekitar 88,1 juta pengguna dari 252,4 juta total penduduk Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa konsumsi internet di Indonesia cukup tinggi. Selain itu, sebagian besar penggunaan internet didominasi oleh pelajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil *survey* dari APJII pada gambar dibawah ini,



Gambar 1. Penetrasi pengguna internet di Indonesia berdasarkan pekerjaan tahun 2016

Gambar di atas menunjukkan bahwa pelajar yang menggunakan internet sebesar 69,8%. Hal ini menempatkan pelajar pada peringkat kedua pengguna internet di Indonesia berdasarkan pekerjaan tahun 2016. Penggunaan internet memberikan dampak positif di berbagai bidang khususnya bidang pendidikan.

Selain itu, keberadaan internet memberikan solusi baru di bidang pendidikan berupa media pembelajaran berbasis internet seperti: *website*, *blog*, forum, portal dan jenis *e-learning* lainnya. Namun pada pembelajaran bahasa Prancis, kemajuan teknologi dan informasi belum dimanfaatkan secara maksimal. Salah satunya yaitu siswa cenderung memanfaatkan *website* hanya sebagai media hiburan. Pada kenyataannya, *website* dapat dimanfaatkan sebagai media hiburan sekaligus media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis *website*.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *website* memiliki beberapa kelebihan seperti: lebih kreatif dan inovatif serta menarik dibandingkan media yang sudah ada, lebih efektif dan efisien karena dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Selain itu, salah satu kelebihan penggunaan media pembelajaran berbasis *website* ini dapat digunakan melalui komputer, laptop, dan *smartphone*. Karena di beberapa sekolah, siswa tidak dianjurkan untuk menggunakan telepon genggam ataupun *smartphone* saat pembelajaran berlangsung. Seperti halnya di SMA Angkasa Adisutjipto yang tidak menganjurkan penggunaan telepon genggam ataupun *smartphone* saat jam pelajaran. Tetapi SMA Angkasa Adisutjipto memiliki fasilitas guna mendukung pembelajaran seperti: LCD, proyektor, *speaker*, dan laboratorium komputer. Selain itu, SMA Angkasa Adisutjipto menyediakan fasilitas *wi-fi*. Oleh karena itu, siswa dapat mengakses *website* dengan memanfaatkan fasilitas *wi-fi* dan fasilitas lainnya.

Berdasarkan uraian tersebut, tercipta ide untuk membuat media pembelajaran bahasa Prancis yang kreatif, inovatif serta dapat digunakan kapanpun

dan dimanapun. Peneliti mengembangkan media permainan roda putar yang dapat digunakan sebagai alat pendukung keterampilan membaca bahasa Prancis. Penggunaan media ini dapat menarik perhatian, menumbuhkan minat dan motivasi belajar, serta meningkatkan pemahaman siswa karena penyajian materi dalam media yang menarik. Selain itu, peneliti menggunakan *website* agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien, karena media ini dirancang agar dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan media permainan roda putar berbasis *website* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ditemukan beberapa permasalahan yang perlu dikaji sebagai berikut:

1. Penggunaan metode konvensional kurang mampu menarik perhatian, minat dan motivasi siswa.
2. Siswa cenderung mengartikan kata demi kata dalam kegiatan membaca.
3. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
4. Pengembangan media permainan roda putar berbasis *website* untuk keterampilan membaca di SMA Angkasa Adisutjipto belum pernah dilakukan.
5. Belum diketahuinya tingkat kelayakan media permainan roda putar berbasis *website* apabila digunakan untuk melatih keterampilan membaca siswa.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan mendalam kajiannya, maka diperlukan batasan masalah penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada pengembangan dan menguji tingkat kelayakan media permainan roda putar berbasis *website* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto. Pembatasan masalah tersebut terkait dengan kurangnya minat, motivasi belajar serta pemahaman siswa terhadap keterampilan membaca bahasa Prancis. Selain faktor tersebut, kecenderungan siswa memanfaatkan *website* sangat berpengaruh. Siswa lebih sering memanfaatkan *website* hanya sebagai media hiburan. Namun, pada kenyataannya *website* dapat dimanfaatkan sebagai media hiburan sekaligus media pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media permainan roda putar berbasis *website* untuk keterampilan membaca di SMA Angkasa Adisutjipto?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media permainan roda putar berbasis *website* untuk keterampilan membaca siswa kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengembangkan media permainan roda putar berbasis *website* untuk keterampilan membaca di SMA Angkasa Adisutjipto.

2. Mengetahui tingkat kelayakan media permainan roda putar berbasis *website* untuk keterampilan membaca siswa kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat menjadi bahan kajian dan bahan untuk penelitian lanjutan bagi mahasiswa.
 - b. Menambah referensi penelitian dalam bidang teknologi tentang pengembangan media pembelajaran bahasa Prancis.
 - c. Dapat membuktikan teori yang dikemukakan oleh Arsyad (2016: 29) mengenai salah satu manfaat penggunaan media pembelajaran yaitu dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Manfaat Praktis
 - a. Dapat menjadi alat pendukung untuk pembelajaran khususnya keterampilan membaca bahasa Prancis.
 - b. Dapat menambah media pembelajaran bahasa Prancis.
 - c. Dapat menunjang sarana dan prasarana pendidikan guna meningkatkan kualitas pendidikan.

G. Produk akhir yang diharapkan

Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media permainan roda putar berbasis *website*. Produk ini dirancang untuk menjadi media pembelajaran pada keterampilan membaca bahasa Prancis, karena di dalamnya

terdapat teks disertai pertanyaan guna melatih keterampilan membaca dan mengukur pemahaman siswa terhadap materi. Media ini berisi teks materi kelas XI tentang “*La vie familiale*”, serta pertanyaan berbentuk soal pilihan ganda. Setelah siswa menjawab pertanyaan, kemudian muncul gambar dan animasi yang menandai bahwa jawaban siswa benar atau salah. Jika jawaban benar, maka siswa akan mendapatkan skor. Pemberian skor bertujuan agar siswa termotivasi untuk belajar agar mendapatkan skor yang maksimal.

Media ini dirancang menjadi media pembelajaran yang menarik, karena di dalam media ini terdapat gambar, animasi, suara (*backsound*), dan warna yang menarik. Selain itu, di dalam media ini terdapat menu *grammaire*, *vocabulaire* dan petunjuk mengerjakan soal latihan guna memudahkan siswa dalam memainkannya. Dengan media permainan roda putar berbasis *website* ini, diharapkan dapat membantu siswa dan guru dalam proses belajar mengajar serta dapat menarik perhatian, menumbuhkan minat, motivasi belajar, dan meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, media ini diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

H. Batasan Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang mengandung maksud pembelajaran dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran dan menumbuhkan minat serta motivasi dalam belajar.

2. Permainan

Permainan adalah kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan dengan mengikuti aturan-aturan guna mencapai suatu tujuan.

3. Media Permainan Roda Putar

Media permainan roda putar adalah media pembelajaran berbentuk bundar dan bisa diputar yang di dalamnya terdapat teks tentang materi “*La vie familiale*” disertai pertanyaan berbentuk soal pilihan ganda guna melatih keterampilan membaca dan mengukur pemahaman siswa terhadap materi.

4. Website

Website adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi dalam bentuk teks, data, gambar, animasi, suara (*backsound*), dan video atau gabungan dari semuanya yang dapat diakses melalui jaringan internet.

5. Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca adalah suatu proses yang dilakukan untuk memahami dan memperoleh informasi suatu bacaan serta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan bacaan tersebut.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Telaah Pustaka

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Jadi secara bahasa, media berarti pengantar atau perantara. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media yang merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh seseorang untuk menyalurkan pesan/informasi (Sukiman, 2012: 28). Heinich, dan kawan-kawan dalam Arsyad (2016: 3-4) menambahkan bahwa *medium* merupakan perantara yang mengantar informasi dari sumber kepada penerima.

Jika media tersebut memberikan informasi atau pesan yang di dalamnya mengandung maksud-maksud pembelajaran, maka media tersebut disebut dengan media pembelajaran. Pendapat tersebut diperkuat oleh Arsyad dalam Sukiman (2012: 28) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan informasi atau pesan yang mengandung maksud pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Pringgawidagda dalam Nataliya (2015: 347) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Sadiman, dkk. (2014: 7) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjadi. Sedangkan Munadhi dalam Wahyuni (2017: 2) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan secara terencana yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi kondusif, efisien dan efektif.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi atau pesan-pesan pembelajaran kepada siswa yang dapat menarik perhatian, minat siswa, serta dapat membuat proses pembelajaran menjadi kondusif, efisien dan efektif. Oleh karena itu, guru harus mempersiapkan media pembelajaran dengan baik agar informasi atau pesan-pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Rusman dalam Oktaviana (2016: 19) menyatakan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Pengajaran dapat menarik perhatian dan menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- 2) Materi pengajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga siswa dapat lebih mudah dalam memahami dan menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Metode pengajaran lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi

verbal melalui penuturan guru, sehingga siswa tidak merasa bosan serta guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar setiap jam pelajaran.

- 3) Siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Sedangkan Arsyad (2016: 29-30) mengemukakan manfaat praktis penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

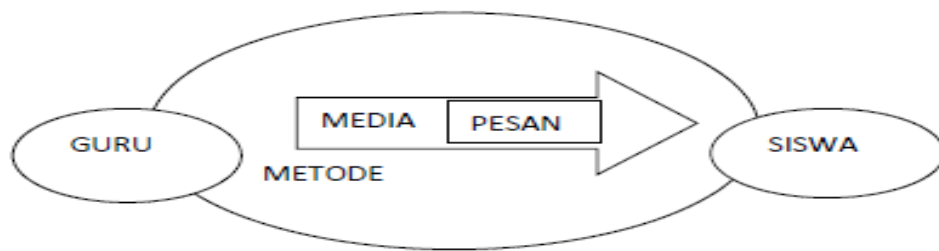
- 1) Memperjelas materi pembelajaran, sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, dan siswa dapat belajar mandiri.
- 3) Mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu:
 - a) Objek atau benda yang terlalu besar dapat ditampilkan melalui gambar, foto, *slide*, realita, film, radio, atau model.
 - b) Objek atau benda yang terlalu kecil dapat ditampilkan melalui mikroskop, film, *slide*, atau gambar.
 - c) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, *slide*.
 - d) Objek atau proses yang sangat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan melalui film, gambar, *slide*, atau simulasi komputer.
 - e) Kejadian atau percobaan yang membahayakan dapat disimulasikan melalui komputer, film, dan video.

- f) Peristiwa alam atau proses yang memakan waktu lama dapat ditampilkan melalui *time-lapse* untuk film, video, *slide*, atau simulasi komputer.
- 4) Memberikan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungan, serta siswa dapat berinteraksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran, seperti: dapat menarik perhatian, menumbuhkan minat dan motivasi belajar, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Oleh karena itu, proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, efisien dan optimal.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Daryanto (2013: 8) mengemukakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai pembawa pesan atau informasi dari guru kepada siswa. Metode merupakan prosedur yang digunakan dalam membantu siswa menerima dan mengolah informasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berikut adalah bagan fungsi media pembelajaran:



Gambar 2. Fungsi media dalam proses pembelajaran

Dari gambar di atas, dapat disimpulkan bahwa guru bertindak sebagai sumber atau pengirim pesan. Sedangkan siswa bertindak sebagai penerima pesan. Guru menggunakan media untuk menyampaikan pesan kepada siswa. Jadi, media adalah perantara antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Sedangkan Levie & Lentz dalam Arsyad (2016: 20-21) menyebutkan fungsi media pembelajaran ada empat yaitu :

1) Fungsi atensi

Menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pelajaran.

2) Fungsi afektif

Fungsi ini terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar membaca teks bergambar.

3) Fungsi kognitif

Memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terdapat dalam gambar.

4) Fungsi kompensatoris

Memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam kegiatan membaca untuk mengorganisasikan informasi dan mengingatnya kembali.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat atau sarana yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran dapat menarik perhatian dan membantu siswa dalam memahami materi. Sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan optimal, serta tercapainya tujuan pembelajaran.

d. Karakteristik Media Pembelajaran

Sadiman, dkk. (2014 : 27) menyatakan bahwa terdapat tiga karakteristik media pembelajaran yaitu :

1) Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan yang dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Contohnya : gambar/foto, sketsa, diagram , bagan/*chart*, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel, serta papan buletin.

2) Media Suara (audio)

Media suara (audio) berkaitan dengan media pendengaran. Media suara (audio) merupakan media yang mengandung informasi atau pesan dalam bentuk lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan)

maupun non verbal. Contohnya : radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium bahasa.

3) Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam (*still projected medium*) memiliki persamaan dengan media grafik yaitu sama-sama menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Sedangkan perbedaannya yaitu media grafis dapat berinteraksi secara langsung dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Contohnya : film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tembus pandang (*opaque projector*), mikrofis, film, film gelang, televisi (TV), video, permainan dan simulasi.

Sedangkan Heinich, dan kawan-kawan dalam Pri (2014: 3) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) media cetak, 2) media pameran (*display*), 3) media suara (audio), 4) gambar bergerak (*motion pictures*), 5) multimedia, 6) media berbasis *web* atau internet.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat beragam. Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan, dapat menjadikan proses belajar mengajar berjalan dengan baik. Media pembelajaran berbasis *website* atau internet merupakan media pembelajaran yang sangat sesuai untuk digunakan pada saat ini, hal ini didukung oleh perkembangan teknologi dan informasi yang semakin maju. Dengan menggunakan media tersebut, proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, efisien dan optimal.

e. Kriteria Pemilihan Media

Arsyad (2016: 74-76) mengemukakan bahwa terdapat enam kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media yaitu :

- 1) Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang ditetapkan.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi. Agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara afektif, maka media yang dipilih harus sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran serta kemampuan siswa.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan. Kriteria ini menuntut guru agar memilih media yang telah tersedia di sekitarnya, mudah diperoleh, mudah dibuat, serta dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.
- 4) Guru terampil menggunakannya. Guru harus terampil dalam menggunakan berbagai jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- 5) Pengelompokan sasaran. Media pembelajaran yang efektif untuk kelompok besar belum tentu efektif untuk kelompok kecil. Oleh karena itu, guru harus menyesuaikan media pembelajaran yang digunakan dengan sasaran siswa dalam proses pembelajaran.
- 6) Mutu teknis. Pengembangan media pembelajaran harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Solihatini dalam Hanum (2014: 20) menyatakan bahwa dalam pemilihan media, kriteria yang harus

diperhatikan adalah : tujuan, sasaran didik, karakteristik media yang bersangkutan, waktu, biaya, ketersediaan, konteks penggunaan dan mutu teknis media.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran harus didasarkan pada kriteria tertentu guna memperoleh media pembelajaran yang tepat. Misalnya, media pembelajaran haruslah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, kebutuhan siswa, mendukung isi pelajaran, praktis dan luwes, tepat sasaran, serta kualitas media yang baik. Dengan menggunakan media yang tepat, dapat membuat proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, efisien dan optimal.

2. Permainan Roda Putar

a. Definisi Permainan

Di era perkembangan teknologi dan informasi saat ini, permainan (*game*) sangat di gemari oleh para pelajar khususnya pelajar SMA Angkasa Adisutjipto. Sadiman, dkk. (2014: 75) mengemukakan bahwa permainan atau *games* adalah setiap kontes yang di dalamnya terdapat interaksi antara pemain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu guna mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Dalam penggunaannya, permainan (*game*) tidak hanya digunakan sebagai media hiburan semata tetapi dapat digunakan sebagai media hiburan sekaligus sebagai media pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan permainan sebagai media pembelajaran. Diharapkan dengan media permainan, siswa dapat belajar sambil bermain. Sehingga siswa tidak merasakan bahwa sebenarnya siswa sedang belajar.

Sopiawati dalam Ningsih (2015: 22) mengungkapkan bahwa *“le jeu représente à la fois une source de motivation, de plaisir et le moyen d’exercer de compétences linguistique”*. Maksud dari pendapat tersebut yaitu permainan adalah kegiatan yang dapat memberikan motivasi, kesenangan, dan cara untuk melatih kemampuan linguistik dalam mempelajari suatu bahasa. Arsyad (2016: 154) menambahkan bahwa apabila suatu program permainan dirancang dengan baik, maka dapat menumbuhkan motivasi, dan meningkatkan kemampuan serta keterampilan siswa. Oleh karena itu, media permainan harus dirancang dengan baik agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Sadiman, dkk. (2014 : 78-80) menyatakan bahwa permainan mempunyai beberapa kelebihan yaitu :

- 1) Permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan dan menghibur. Selain itu, permainan merupakan sesuatu yang menarik karena di dalamnya terdapat unsur kompetisi, sehingga kita tidak tahu siapa yang akan menang dan kalah.
- 2) Permainan membuat siswa lebih aktif berpartisipasi untuk belajar. Seperti kita ketahui, belajar yang baik adalah belajar yang aktif. Permainan mampu melibatkan siswa dalam proses belajar secara aktif.
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Umpan balik atas apa yang kita lakukan guna proses belajar yang lebih efektif.
- 4) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan dimasyarakat. Keterampilan yang dipelajari melalui permainan akan lebih mudah untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari

daripada keterampilan yang diperoleh melalui penyampaian pelajaran secara biasa.

- 5) Permainan bersifat luwes. Sifat permainan yang menonjol adalah keluwesannya, karena permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit alat, aturan maupun persoalannya.
- 6) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Dalam membuat permainan yang baik tidak memerlukan seseorang yang ahli dan bahan-bahan yang mahal. Mahalnya bahan atau biaya bukanlah ukuran baik jeleknya suatu permainan.

Jenis permainan (*game*) sangat beragam. Dalam penelitian ini, permainan (*game*) yang dimaksud adalah *game* edukasi yang isi dan tujuannya pada konteks pembelajaran. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Tarigan dalam Oktaviana (2016: 22) yang mengungkapkan bahwa jenis *game* edukasi adalah permainan yang isi dan tujuannya mengacu pada proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan (*game*) tidak hanya dapat digunakan sebagai media hiburan, tetapi dapat digunakan sebagai media hiburan sekaligus media pembelajaran. Diharapkan dengan media permainan, siswa dapat belajar sambil bermain. Selain itu, media permainan dapat menarik perhatian, menumbuhkan minat dan motivasi belajar, membuat siswa berpartisipasi secara aktif, dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa, proses pembelajaran menjadi lebih efektif, bersifat luwes, serta dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Oleh karena itu, media permainan dapat

membuat proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, efisien dan optimal.

b. Definisi Roda Putar

Dalam Kamus Bahasa Indonesia (Jaelani, 2012: 11), “roda adalah barang bundar (berlingkar dan biasanya berjeruji)”. Jadi, roda adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran. Sedangkan dalam Kamus Bahasa Indonesia (Jaelani, 2012: 12), “putar mempunyai definisi: gerakan berpusing atau berputar; berkitar; berganti arah; berbelok; berkeliling”. Jadi, putar adalah gerakan berkeliling atau berganti arah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat menghasilkan suatu gerakan berkeliling atau berganti arah. Dengan kata lain, roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar.

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media roda putar yang merupakan pengembangan dari media roda keberuntungan yang sama-sama menggunakan roda sebagai media. Wahyuni (2017: 2) menyatakan bahwa media roda keberuntungan adalah sebuah media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sektor/bagian yang di dalamnya terdapat kartu soal. Aulia (2016: 12) menambahkan bahwa roda keberuntungan adalah media pembelajaran yang menggunakan sebuah lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor. Di dalam sektor tersebut terdapat pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa yang dicantumkan dalam bentuk nomor tertentu pada sektor dalam lingkaran tersebut. Sedangkan Rahman, dkk. (2013: 2-3) mengemukakan bahwa roda keberuntungan merupakan teknik pembelajaran yang dalam penggunaannya

melibatkan seluruh siswa sehingga dapat membuat siswa lebih aktif, interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih optimal serta menyenangkan.

Dari pernyataan-pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media roda keberuntungan dan media roda putar mempunyai kesamaan yaitu menggunakan sebuah roda atau lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor atau bagian yang di dalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan. Selain itu, media ini dikemas dalam bentuk permainan (*game*). Sehingga media permainan roda putar ini dapat menarik perhatian, minat dan motivasi belajar, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media roda putar adalah media permainan berupa roda atau lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor atau bagian yang di dalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan. Dalam penggunaannya, media ini dapat menarik perhatian, minat dan motivasi belajar, membuat siswa lebih aktif, interaktif, meningkatkan pemahaman, serta proses pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan dan optimal.

c. Langkah-langkah Penggunaan Media Permainan Roda Putar

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media permainan roda putar yang merupakan pengembangan dari media roda keberuntungan.

Ginnis dalam Aulia (2016: 28-29) menyebutkan langkah-langkah penggunaan media roda keberuntungan sebagai berikut:

- 1) Buat satu set kartu dengan sebuah pertanyaan di sisi depan dan angka di sisi belakang. Kartu dibuat sebanyak jumlah siswa di dalam kelas.

- 2) Buat media “Roda Keberuntungan” dari karton, dan bagi roda tersebut menjadi sektor-sektor atau bagian-bagian sesuai dengan jumlah kartu yang telah dibuat kemudian beri angka pada sektor-sektor tersebut. Selanjutnya, buat anak panah dari karton dan paku pines yang berfungsi sebagai pemutar pada media. Hasilnya nampak seperti roda “*Twister*”.
- 3) Siswa duduk membentuk lingkaran besar. Kartu disebar dengan sisi angka berada di atas.
- 4) Salah satu perwakilan dari siswa maju kedepan kelas untuk memutar media roda tersebut. Setelah anak panah menunjuk pada sebuah angka, siswa tersebut mengambil kartu sesuai dengan angka yang didapat dari media roda tersebut. Kemudian siswa menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu tersebut.
- 5) Guru berdiskusi dengan seluruh siswa dikelas. Jika siswa menjawab pertanyaan dengan benar, maka kartu tersebut dianggap hangus. Jika sebaliknya, maka kartu tersebut dikembalikan lagi agar siswa lain dapat mencoba untuk menjawab pertanyaan pada kartu tersebut.
- 6) Siswa memutar media roda secara bergantian. Siswa yang sudah memutar dan menjawab pertanyaan menunjuk siswa lain untuk memutarnya. Jika siswa selanjutnya mendapat angka yang hangus, maka siswa tersebut harus memutarnya kembali hingga mendapatkan angka yang belum hangus.

Langkah-langkah penggunaan media dalam penelitian ini berbeda dengan langkah-langkah penggunaan media roda keberuntungan yang dikemukakan oleh Ginnis. Sehingga langkah-langkah penggunaan media permainan roda putar sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan pengarahan tentang media permainan roda putar.
- 2) Siswa membaca petunjuk permainan sebelum bermain.
- 3) Kemudian siswa memutar media untuk menentukan teks yang didapat.
- 4) Selanjutnya, siswa membaca teks dan menjawab pertanyaan yang telah tersedia.
- 5) Apabila pertanyaan dapat dijawab dengan benar, maka siswa akan mendapatkan skor. Apabila sebaliknya, maka siswa tersebut tidak mendapatkan skor maupun pengurangan skor.

d. Kelebihan Media Permainan Roda Putar

Ginnis dalam Aulia (2016: 29) menyatakan keunggulan yang diperoleh roda keberuntungan sebagai berikut :

- 1) Media roda keberuntungan ini dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi.
- 2) Media roda keberuntungan merupakan permainan dengan keunggulan yang menantang seperti *game show* di TV. Permainan ini sangat familiar dan dapat membangkitkan semangat siswa.
- 3) Media ini sangat bagus digunakan dalam persiapan ujian.
- 4) Melatih ingatan dan kecepatan berpikir siswa.
- 5) Melatih pemahaman dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi siswa, sehingga hasil belajar akan meningkat.

Selain kelebihan yang dikemukakan oleh Ginnis, media permainan roda putar juga memiliki kelebihan sebagai berikut:

- 1) Media permainan roda putar ini termasuk media baru untuk pembelajaran bahasa Prancis.

- 2) Media permainan ini dikemas dengan tampilan yang menarik (animasi, gambar, suara, dan warna), sehingga dapat menarik perhatian siswa.
- 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.
- 4) Fleksibel dan luwes, karena media ini dapat dikembangkan dan dimodifikasi sesuai dengan materi dan keterampilan lain.
- 5) Membuat siswa lebih aktif, karena siswa dilibatkan langsung dalam kegiatan.
- 6) Memberikan umpan balik langsung, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

e. Kekurangan Media Permainan Roda Putar

Aulia (2016: 29) mengungkapkan kekurangan media roda keberuntungan sebagai berikut:

- 1) Membutuhkan waktu yang banyak saat memainkannya.
- 2) Guru memerlukan lebih banyak tenaga, ruang dan waktu. Hal ini disebabkan media roda keberuntungan yang digunakan merupakan media pembelajaran manual.
- 3) Membutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang memadai agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat kekurangan pada media roda putar, yaitu: membutuhkan waktu yang lama saat memainkannya, memerlukan lebih banyak tenaga, ruang dan waktu, serta membutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang memadai. Untuk mengatasi dan meminimalisir kekurangan tersebut, maka peneliti melakukan pengembangan dengan cara

mengembangkan media berbentuk manual menjadi media roda putar dalam bentuk aplikasi *game*. Di dalam media ini terdapat umpan balik langsung, sehingga siswa tidak membutuhkan waktu yang lama dalam memainkannya. Selain itu, media roda putar ini praktis untuk dapat dibawa kemana saja dan dapat digunakan dimana saja. Sehingga media ini tidak memerlukan lebih banyak tenaga, ruang dan waktu. Tetapi, media ini membutuhkan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang memadai, karena media roda putar berbentuk aplikasi *game* ini dapat dimainkan menggunakan komputer, laptop, dan *smartphone*.

3. Website

a. Definisi Website

Tak dapat dipungkiri, bahwa perkembangan teknologi dan informasi yang semakin maju membawa dampak positif bagi dunia pendidikan. Salah satu bukti perkembangan teknologi dan informasi adalah dengan adanya teknologi internet. Dengan internet, proses belajar mengajar dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun tanpa dibatasi oleh masalah tempat, waktu dan jarak. Salah satu aplikasi dari internet adalah *website*. *Website* merupakan salah satu fasilitas internet yang paling banyak digunakan pada saat ini. Yuhefizar (2013: 1) mengemukakan bahwa *website* adalah keseluruhan dari halaman *web* yang di dalamnya mengandung informasi. Informasi yang terdapat dalam halaman *web* dapat berbentuk teks, gambar, foto, video atau multimedia serta hampir 80% layanan pada internet disediakan dalam bentuk *website*. Sedangkan Hardjono dalam Laksana (2013: 11) menyatakan bahwa *web* merupakan fasilitas hiperteks yang dapat menampilkan data dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi serta data multimedia lainnya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *website* adalah kumpulan dari halaman-halaman yang menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, animasi, suara, video atau multimedia yang dapat diakses melalui jaringan internet.

b. Manfaat Website

Yuhefizar (2013: 4) menyebutkan manfaat dari *website* sebagai berikut:

- 1) Dapat digunakan untuk memperkenalkan diri atau mempromosikan institusi/lembaga.
- 2) Dapat dijadikan sebagai sarana untuk berkomunikasi antara perusahaan dengan *clientnya*, pengelola sekolah dengan siswanya, pemerintah dengan warganya, atau media komunikasi untuk *stake holder* yang terkait dengan *website* tersebut dan masyarakat umum.
- 3) Dapat digunakan sebagai media untuk berbagi informasi.
- 4) Dapat dijadikan sebagai media dalam kegiatan belajar dan mengajar.
- 5) Dapat digunakan untuk keperluan berbisnis.
- 6) Dan seterusnya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *website* mempunyai banyak manfaat. Salah satu manfaat *website* yaitu dapat digunakan sebagai media belajar dan mengajar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *website*. Diharapkan dengan media ini, proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif, efisien, dan optimal.

c. Media Permainan Roda Putar Berbasis *Website*

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media permainan roda putar sebagai media pembelajaran bahasa Prancis. Media roda putar merupakan media permainan berupa roda atau lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor atau bagian yang di dalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan. Selain itu, media ini memiliki konsep belajar sambil bermain. Sehingga dalam penggunaannya, media ini dapat menarik perhatian, minat dan motivasi belajar, membuat siswa lebih aktif, interaktif, meningkatkan pemahaman, serta proses pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan dan optimal.

Pada saat ini, perkembangan teknologi dan informasi semakin maju. Salah satunya yaitu dengan hadirnya internet. Berdasarkan hasil *survey* yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) yang menunjukkan bahwa pelajar menempati peringkat ke dua pengguna internet di Indonesia berdasarkan pekerjaan tahun 2016. Salah satu fasilitas internet yang paling banyak digunakan adalah *website*. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis website. Rusman dalam Hanum (2014: 33) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis *web* memiliki kelebihan yaitu: dapat diakses dimanapun, kapanpun, dan mempelajari apapun, dapat membuat tautan sehingga siswa dapat mengakses informasi dari berbagai sumber, dapat menjadi sumber belajar bagi siswa yang tidak mempunyai cukup waktu belajar, dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan mandiri, serta isi materi pelajaran dapat di *update* secara mudah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa peneliti mengembangkan media permainan roda putar dengan berbasis *website*. Diharapkan media ini dapat menarik perhatian, minat dan motivasi belajar, membuat siswa lebih aktif, interaktif, meningkatkan pemahaman, serta proses pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan dan optimal. Selain itu, dengan media ini pembelajaran dapat dilakukan kapanpun, dimanapun, serta media ini dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti merancang dan mengembangkan media permainan roda putar berbasis *website*. Dalam pelaksanaannya harus melalui tahapan secara terencana. Media yang dirancang dan dikembangkan oleh peneliti berbentuk aplikasi *game*. Setelah peneliti mengumpulkan data untuk mengisi media, selanjutnya peneliti membuat aplikasi *game* roda putar dibantu oleh *programmer*. Apabila aplikasi *game* roda putar telah selesai dibuat, kemudian aplikasi *game* roda putar di *upload/hosting* pada *website*. Sehingga media tersebut dapat diakses siswa melalui *website*.

4. Keterampilan Membaca

a. Definisi Keterampilan Membaca

Dalam keterampilan berbahasa biasanya mencakup empat segi yaitu: keterampilan menyimak, berbicara, membaca, menulis (Tarigan, 2015: 1). Keempat keterampilan berbahasa tersebut tidak dapat dipisahkan, karena keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan berhubungan. Iskandarwassid dan Sunendar dalam Ayni (2014: 17-18) mengemukakan bahwa keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan yang unik dan memiliki peran penting bagi

pengembangan pengetahuan, dan dapat dijadikan sebagai alat komunikasi bagi manusia.

Emerald V Dechant dalam Faizah (2014: 23) mengemukakan bahwa membaca adalah suatu proses yang dilakukan guna memberikan makna terhadap tulisan yang sesuai dengan maksud penulis. Sejalan dengan pendapat tersebut, Tarigan (2015: 7) mengungkapkan bahwa membaca merupakan suatu kegiatan yang dilakukan pembaca untuk mendapatkan dan memperoleh pesan yang disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulisan. Finochiaro and Bonomo dalam Tarigan (2015: 9) menambahkan bahwa *reading* adalah “*bringing meaning to and getting from printed or written material*”. Maksud dari pendapat tersebut yaitu membaca merupakan suatu proses yang dilakukan guna memahami makna yang terkandung dalam bahan tertulis.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca adalah keterampilan yang sangat penting dalam mempelajari suatu bahasa. Keterampilan membaca adalah kegiatan yang dilakukan oleh pembaca untuk memahami dan memperoleh pesan yang disampaikan penulis melalui kata-kata/bahasa tulis. Oleh karena itu, keterampilan membaca perlu dikembangkan guna mendukung seseorang dalam mempelajari suatu bahasa.

b. Tujuan Keterampilan Membaca

Pada umumnya seseorang melakukan kegiatan membaca untuk memperoleh informasi dari media tulis yang dibacanya. Hal tersebut di perkuat dengan pendapat dari Haryadi dalam Amaliyah (2015: 16) yang menyatakan bahwa

tujuan utama dalam membaca adalah mendapatkan informasi dari suatu bacaan yang telah dibaca. Sejalan dengan dengan hal tersebut, Tarigan (2015: 9) menyatakan bahwa tujuan kegiatan membaca yaitu untuk memperoleh informasi, mencakup isi, dan memahami makna suatu bacaan.

Sedangkan Hathaway dalam Hastuti (2016: 9) menyebutkan tujuan membaca yaitu: 1) mendapatkan makna, 2) mendapatkan informasi, 3) dapat memandu atau membimbing aktivitas, 4) untuk motif-motif sosial (mempengaruhi atau menghibur orang lain), 5) menemukan nilai-nilai, 6) dapat mengorganisasi bacaan, 7) dapat memecahkan berbagai masalah, 8) untuk mengingat, 9) dan menikmati.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama membaca adalah untuk memperoleh informasi dan memahami isi teks suatu bacaan. Agar proses pembelajaran keterampilan membaca dapat berlangsung dengan maksimal, sebaiknya guru maupun siswa harus memahami terlebih dahulu tujuan membaca itu sendiri.

c. Tahap Keterampilan Membaca

Tarigan (2015: 18-20) mengungkapkan bahwa terdapat 5 tahap perkembangan membaca sebagai berikut:

1) Tahap I

Siswa membaca bahan yang telah dipelajari, mengucapkannya dengan baik atau bahan yang mungkin telah diingat. Bahan-bahan tersebut dapat berupa percakapan, suatu nyanyian, serangkaian kalimat tindakan, suatu cerita

sederhana tentang hal-hal yang telah dialami. Dalam tahap ini, siswa memerlukan bimbingan untuk mengembangkan/meningkatkan responsi-respons visual yang otomatis terhadap gambaran-gambaran huruf yang akan dilihat pada halaman cetakan. Selain itu, siswa harus benar-benar memahami bahwa kata-kata tertulis itu mewakili atau menggambarkan bunyi-bunyi.

2) Tahap II

Siswa menyusun kata-kata serta struktur-struktur dari bahasa asing yang diketahui menjadi bahan dialog atau paragraf yang beraneka ragam. Pada tahap ini, siswa memerlukan bimbingan dalam membaca bahan yang baru disusun.

3) Tahap III

Siswa membaca bahan yang berisi sejumlah kata dan struktur yang masih asing atau belum biasa. Beberapa percobaan informal menunjukkan bahwa siswa mengalami sedikit bahkan tidak mengalami kesulitan sama sekali dalam menghadapi sebuah kata baru yang diselipkan diantara tigapuluh kata biasa. Pada tahap ini, seringkali teks-teks tata bahasa berisi paragraf-paragraf atau pilihan-pilihan yang sesuai bacaan.

4) Tahap IV

Pada tahap ini, beberapa spesialis pada bidang membaca menganjurkan penggunaan teks-teks sastra yang telah disederhanakan atau majalah sebagai bahan bacaan.

5) Tahap V

Finocchiaro and Bonomo dalam Tarigan (2015: 18-20) menyatakan bahwa pada tahap ini seluruh dunia buku terbuka yang artinya adalah bahan bacaan tidak dibatasi.

Sedangkan Hamidah (2016 : 15-16) menyebutkan bahwa tahap-tahap membaca untuk pemula sebagai berikut:

1) Tahap Fantasi (*Magical Stage*)

Pada tahap ini, siswa mulai belajar menggunakan buku, melihat atau membalikan buku, serta membawa buku kesukaannya.

2) Tahap Pembentukan Konsep Diri (*Self Concept Stage*)

Pada tahap ini, siswa menganggap dirinya sebagai pembaca. Hal ini terlihat dari keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca, seperti: berpura-pura membaca buku, memaknai gambar berdasarkan pengalaman sebelumnya, serta menggunakan bahasa buku meskipun tidak sesuai dengan tulisan.

3) Tahap Membaca Gambar (*Bridging Reading Stage*)

Pada tahap ini, siswa mulai menyadari akan tulisan dalam buku dan dapat menemukan kata yang sudah dikenal, siswa juga dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dan berhubungan dengan dirinya, dapat menceritakan kembali cerita yang tertulis dalam buku, dapat mengenal tulisan kata-kata dari puisi atau lagu serta sudah mengenal abjad.

4) Tahap Pengenalan Bacaan (*Take-off Reader Stage*)

Pada tahap ini, siswa mulai menggunakan tiga sistem isyarat (*fraphoponic*, *semantic*, dan *syntactic*). Siswa mulai tertarik pada bacaan, mulai mengingat

kembali tulisan sesuai dengan konteksnya, siswa berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti pada kotak susu, pasta gigi, atau papan iklan.

5) Tahap Membaca Lancar (*Independent Reader Stage*)

Pada tahap ini, siswa dapat membaca berbagai jenis buku. Siswa dapat menyusun makna dari tanda, pengalaman dan isyarat yang dikenalnya. Bahan bacaan yang berhubungan dengan pengalaman siswa akan lebih mudah untuk dibaca.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa tahap dalam perkembangan keterampilan membaca. Tahapan membaca dalam penelitian ini adalah siswa dapat memahami makna suatu bacaan atau teks didukung dengan adanya gambar.

d. Jenis-jenis Keterampilan Membaca

Tarigan (2015: 23) menyatakan bahwa ditinjau dari segi terdengar atau tidaknya suara pembaca waktu dia membaca, proses membaca dapat dibagi menjadi atas:

- 1) Membaca nyaring, membaca bersuara, dan membaca lisan (*reading out loud, oral reading, reading aloud*)

Membaca nyaring adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru, murid, pembaca ataupun pendengar guna menangkap dan memahami informasi, pikiran, dan perasaan seseorang pengarang.

- 2) Membaca dalam hati (*silent reading*)

Membaca dalam hati (*silent reading*) adalah kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi.

Moulton dalam Tarigan (2015: 23) menambahkan tentang definisi membaca dalam hati dan membaca nyaring. Membaca dalam hati adalah kegiatan yang hanya menggunakan ingatan visual (*visual memory*). Hal tersebut berarti bahwa kita hanya menggunakan mata (pandangan, penglihatan) dan ingatan. Sedangkan membaca nyaring adalah kegiatan yang tidak hanya menggunakan penglihatan dan ingatan, tetapi juga menggunakan ingatan pendengaran (*auditory memory*) dan ingatan yang bersangkutan paut dengan otot-otot kita (*motor memory*).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat dua jenis membaca ditinjau dari segi terdengar atau tidaknya suara pembaca waktu membaca yaitu membaca nyaring dan membaca dalam hati. Membaca nyaring adalah kegiatan membaca dengan menyuarakan tulisan yang dibacanya dengan ucapan dan intonasi yang tepat agar pembaca maupun pendengar dapat memahami informasi yang disampaikan penulis baik berupa pikiran maupun perasaan penulis. Sedangkan membaca dalam hati adalah kegiatan membaca tanpa menyuarakan isi bacaan yang dibacanya, namun kegiatan ini dilakukan dengan mengaktifkan mata dan ingatan untuk memperoleh informasi dari sebuah bacaan.

e. Tujuan Keterampilan Membaca di SMA

Bahasa Prancis merupakan salah satu mata pelajaran bahasa asing yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA). Tujuan pengajaran bahasa Prancis adalah agar siswa menguasai empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak (*Compréhension Orale*), membaca (*Compréhension Écrite*), berbicara (*Expression Orale*), dan menulis (*Expression Écrite*).

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang diterapkan di SMA Angkasa Adisutjipto, dirumuskan tiga kompetensi dasar pada pembelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis kelas XI sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi bentuk dan tema wacana tulis sederhana secara tepat

Adapun indikatornya adalah:

- a) Menentukan bentuk wacana tulis
 - b) Menentukan tema wacana tulis
- 2) Memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan rinci dari wacana tulis sederhana secara tepat.

Adapun indikatornya adalah:

- a) Menentukan informasi umum/tema dari wacana tulis
 - b) Menentukan informasi tertentu/kata kunci dari wacana tulis
 - c) Menentukan informasi rinci dari wacana tulis
 - d) Menafsirkan makna kata/ungkapan sesuai konteks
 - e) Menjawab pertanyaan mengenai informasi tertentu dari wacana tulis
 - f) Menjawab pertanyaan mengenai informasi rinci dari wacana tulis
- 3) Membaca nyaring kata, frasa dan kalimat dalam wacana tulis sederhana secara tepat.

Adapun indikatornya adalah:

- a) Melafalkan kata/frasa/kalimat dengan tepat
- b) Membaca nyaring kata/frasa/kalimat dengan intonasi dan lafal yang tepat

Tujuan pembelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah pada Kompetensi Dasar 2 yaitu memperoleh

informasi umum, informasi tertentu dan rinci dari wacana tulis sederhana secara tepat. Selain itu, indikator yang ingin dicapai yaitu menjawab pertanyaan mengenai informasi rinci dari wacana tulis.

f. Penilaian Keterampilan Membaca

Sudjana dalam Putra (2015: 18) mengungkapkan bahwa penilaian merupakan suatu proses yang dilakukan guna menentukan nilai suatu objek berdasarkan kriteria-kriteria yang telah ditentukan. Sedangkan Tuckman dalam Putra (2015: 18-19) menambahkan bahwa penilaian merupakan proses yang digunakan untuk menguji kesesuaian antara suatu kegiatan, proses kegiatan, keluaran suatu program, dengan tujuan dan kriteria yang telah ditentukan. Nurgiyantoro dalam Putra (2015: 19) mengemukakan bahwa tes kemampuan membaca digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menemukan dan memahami informasi yang terkandung dalam bacaan.

Untuk mengukur keterampilan membaca bahasa Prancis, siswa diberi sebuah teks atau bacaan disertai dengan pertanyaan, kemudian siswa disuruh menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan teks atau bacaan tersebut. Iskandarwassid dan Sunendar dalam Faizah (2014: 35) menyebutkan bahwa terdapat beberapa bentuk tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan membaca yaitu: tes bentuk benar-salah, melengkapi kalimat, pilihan ganda, pembuatan ringkasan atau rangkuman, *cloze test*, *c-test*, dan lain-lain.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes berbentuk pilihan ganda.

Tingkatan kemampuan membaca yang dikemukakan Barret dalam Faizah (2014: 36-37) memiliki 5 kategori yang terdiri dari:

1) Pemahaman literal

Pemahaman literal adalah kemampuan memahami ide atau informasi tersurat dalam suatu bacaan.

2) Reorganisasi

Reorganisasi adalah kemampuan untuk menganalisis, menyintesis, menyusun ide atau informasi dalam suatu bacaan. Kemampuan tersebut meliputi: mengklasifikasi, merangkum, mengikhtisarkan dan menyintesis.

3) Pemahaman inferensial

Pemahaman inferensial adalah kemampuan untuk memahami ide atau informasi secara tersirat. Siswa dapat menggunakan intuisi dan imajinasi dalam memperoleh makna tersirat.

4) Evaluasi

Pemahaman evaluasi adalah kemampuan mengevaluasi materi teks. Dalam hal ini, pembaca melakukan penilaian dengan membandingkan ide-ide atau informasi yang terkandung dalam teks dengan pengetahuan serta pengalaman yang dimiliki pembaca.

5) Apresiasi

Apresiasi adalah kemampuan untuk memberikan apresiasi dan reaksi terhadap maksud yang ingin disampaikan oleh penulis dalam suatu bacaan.

Dalam penelitian ini, tingkat kemampuan membaca yang digunakan adalah keterampilan membaca tingkat pemahaman literal. Dalam tingkat kemampuan membaca ini, siswa dituntut untuk mengungkapkan ide-ide atau informasi tersurat

yang terdapat dalam teks. Tes yang akan diberikan berupa pertanyaan-pertanyaan berbentuk pilihan ganda yang berkaitan erat dengan teks atau bacaan.

Penilaian tes dalam penelitian ini menggunakan kriteria dari CECR (*Cadre Européen Commun de Référence*). Di dalam CECR terdapat *Diplôme d'Études en Langue Française* (DELFL) dan *Diplôme Approfondi de Langue Française* (DALFL). Terdapat enam tingkatan kemampuan dalam DELFL, yaitu: A1, A2, B1, B2, C1, C2. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tingkat DELFL A1. Hal tersebut dikarenakan subyek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI semester II. DELFL A1 merupakan tingkatan pengenalan pembelajaran bahasa Prancis untuk pemula. Veltcheft dalam Faizah (2014: 39) mengungkapkan bahwa standar kompetensi pembelajaran bahasa Prancis pada keterampilan membaca tingkat A1 yaitu "*Peut comprendre des textes très courts et très simples, phrase par phrase, en relevant des noms, des mots familiers et des expressions très élémentaires et en relisant si nécessaire*". Maksud dari pendapat tersebut yaitu siswa dapat memahami teks yang sangat singkat dan sangat sederhana, kalimat demi kalimat, yang terkait dengan materi kata benda, kata-kata familiar dan ekspresi dasar dan mencatat hal-hal penting dan bila perlu dikaitkan satu sama lain.

g. Keterampilan Membaca Melalui Media Permainan Roda Putar

Dalam pembelajaran bahasa Prancis, keterampilan membaca merupakan keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa. Media permainan roda putar merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis. Di dalam media ini terdapat teks disertai dengan pertanyaan guna melatih keterampilan membaca dan mengukur

pemahaman siswa terhadap materi. Media ini dikemas dengan tampilan yang menarik, di dalamnya terdapat gambar, animasi dan warna yang menarik. Sadiman dalam Istanto (2015: 30) mengemukakan bahwa media visual merupakan alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran yang hanya dapat dilihat melalui indera penglihatan. Media visual memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, karena dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Arsyad (2016: 89) yang menyatakan bahwa media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) berperan penting dalam proses belajar. Penggunaan media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Selain itu, visual dapat menumbuhkan minat siswa serta memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar efektif, sebaiknya visual ditempatkan pada konteks yang memiliki makna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) guna meyakinkan terjadinya proses informasi. Contoh media visual seperti: gambar, animasi, foto, sketsa, diagram, bagan (*chart*), peta, poster dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media berbasis visual adalah media pembelajaran yang hanya bisa dilihat melalui indera penglihatan yang dapat menumbuhkan minat, memperlancar pemahaman, memperkuat ingatan siswa terhadap isi materi pelajaran.

Khasanah (2016: 25-26) menyebutkan bahwa terdapat beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran visual dalam proses belajar mengajar, antara lain:

- 1) Pengajaran dapat menarik perhatian dan menumbuhkan motivasi siswa.

- 2) Bahan pengajaran lebih mudah dipahami oleh siswa, sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai.
- 3) Metode pengajaran lebih bervariasi, sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan tenaga saat mengajar.
- 4) Siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar, karena siswa tidak hanya mendengarkan guru tetapi juga mengamati, melakukan, dan lain-lain.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan apabila media pembelajaran yang digunakan dapat menyampaikan materi pelajaran dengan baik dan jelas.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media visual antara lain: dapat menarik perhatian dan menumbuhkan motivasi belajar, materi pelajaran lebih mudah dipahami, metode pembelajaran lebih bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan, membuat siswa lebih aktif, serta dapat meningkatkan kualitas hasil belajar.

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media permainan roda putar untuk keterampilan membaca bahasa Prancis. Media ini dikemas dengan tampilan yang menarik dalam bentuk kombinasi teks, gambar, animasi, dan warna. Dengan tampilan yang menarik, diharapkan media ini dapat menarik perhatian, minat dan motivasi belajar, membuat siswa lebih aktif, meningkatkan pemahaman, memperkuat ingatan siswa terhadap materi yang diajarkan, serta meningkatkan hasil belajar. Sehingga dengan media permainan roda putar yang disajikan dengan tampilan yang menarik dapat memudahkan guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

5. Unsur Spekulatif dalam Media Permainan Roda Putar

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media permainan roda putar. Media permainan ini memiliki kesamaan dengan media permainan roda keberuntungan, yaitu sama-sama menggunakan roda sebagai media. Ginnis dalam Afrianti (2014: 2) menyatakan bahwa “roda ini tidak memberi tahu keberuntunganmu, ia tidak memberi keberuntungan pada anda, tetapi bagi yang beruntung, ia membuatmu ikut serta”. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Ginnis, Rosyidi (2017: 37) mengungkapkan bahwa “roda keberuntungan adalah permainan dimana bagi yang beruntung, akan ikut serta dalam permainan”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa di dalam media permainan roda putar maupun roda keberuntungan terdapat unsur untung-untungan.

Adipu (2014: 7) menyatakan bahwa “untung-untungan artinya untuk memenangkan permainan atau perlombaan lebih banyak digantungkan pada unsur spekulatif/kebetulan”. Tetapi, unsur spekulatif dalam media permainan roda putar ini yaitu siswa tidak bisa menebak teks dan pertanyaan yang akan di dapat. Sehingga pada saat memainkannya, siswa akan selalu merasa penasaran dan tertarik dengan perputaran media roda putar. Selain itu, siswa harus mempelajari materi yang diajarkan agar dapat memahami teks dan menjawab pertanyaan dari permainan roda putar tersebut untuk mendapatkan skor yang maksimal.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media ini dapat menarik perhatian, dan minat siswa. Selain itu, media ini dapat memotivasi siswa untuk belajar. Hal ini diperkuat dengan pendapat yang dikemukakan oleh Fitri (2014: 2) yang menyatakan bahwa roda keberuntungan adalah permainan yang dapat

menambah motivasi siswa, sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam proses pembelajaran. Media permainan ini memiliki konsep bermain sambil belajar, sehingga pada saat memainkannya, siswa dapat belajar secara menyenangkan.

B. Penelitian yang Relevan

1. Amaliyah (2015) dalam penelitiannya yang berjudul: *Keefektivan Permainan Roda Iqra' untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VII di MTs ATH Thahiriyah Banjarnegara Tahun Ajaran 2014/2015*. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan roda iqra' efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca bahasa Arab siswa kelas VII Mts Thahiriyah Banjarnegara. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan *pre-test* dan *post-test* dari kelas kontrol ke kelas eksperimen.

Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media dan keterampilan yang ingin dicapai yaitu media berbentuk roda yang dapat diputar untuk keterampilan membaca. Perbedaannya terletak pada tujuan penelitian yaitu pada penelitian yang dilakukan Amaliyah bertujuan mengukur efektifitas media untuk meningkatkan keterampilan membaca, sedangkan penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran untuk keterampilan membaca.

2. Novianto Yudha Laksana (2013) dalam penelitiannya yang berjudul: *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wayang Sebagai Pendukung Program Keahlian Seni Pedalangan Materi Silsilah Tokoh Wayang Mahabarata Berbasis Web*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian

dari ahli media sebesar 77,27% dan uji lapangan yang dilakukan oleh siswa sebesar 79,53% dengan kategori sangat layak. Selain itu, tingkat kualitas *functionality* mempunyai kategori cukup baik 94,67%. Namun tingkat kualitas *efficiency* media berada pada kategori cukup rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian dari YSlow yaitu dengan rata-rata 77% dan hasil penilaian dari Google Speed sebesar 55%.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media berbasis *website* sebagai media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini sama-sama menggunakan metode R&D (*Research and Development*). Sehingga dalam pengembangannya melalui tahap-tahap yang sama. Perbedaannya yaitu peneliti mengembangkan media pembelajaran roda putar berbasis *website* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis, sedangkan Laksana mengembangkan media wayang berbasis *website* untuk keahlian seni pedalangan.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kedua penelitian tersebut mempunyai relevansi yang sama, sehingga dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMA Angkasa Adisutjipto, peneliti menemukan beberapa kendala atau masalah dalam pembelajaran keterampilan membaca bahasa Prancis, seperti: penggunaan metode konvensional kurang menarik perhatian, minat dan motivasi belajar siswa, siswa cenderung mengartikan kata demi kata pada kegiatan membaca, serta kurangnya

pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran baru guna mengatasi kendala atau masalah tersebut.

Berdasarkan analisis masalah di atas, maka peneliti mengembangkan media permainan roda putar. Media ini dipilih karena didalamnya terdapat teks dan pertanyaan guna melatih keterampilan membaca serta mengukur pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, media ini memiliki konsep belajar sambil bermain, sehingga dapat menarik perhatian, minat dan motivasi belajar, membuat siswa lebih aktif, interaktif, meningkatkan pemahaman, serta proses pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan dan optimal.

Selain melakukan analisis masalah, peneliti juga melakukan analisis potensi. Hasil analisis potensi menunjukkan bahwa SMA Angkasa Adisutjipto memiliki fasilitas, seperti: *wi-fi*, laboratorium komputer dan lain-lain. Dengan adanya fasilitas tersebut, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas yang telah tersedia. Sehingga, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* (internet).

Berdasarkan uraian tersebut, sangat memungkinkan peneliti untuk mengembangkan media permainan roda putar berbasis *website*. Peneliti mengembangkan media tersebut melalui langkah-langkah yang sistematis dan terencana agar menghasilkan media yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Diharapkan media permainan roda putar berbasis *website* ini dapat membantu dan memudahkan guru dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media ini dapat menarik perhatian, minat dan motivasi belajar,

membuat siswa lebih aktif, interaktif, meningkatkan pemahaman, serta proses pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan dan optimal. Selain itu, proses pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif, efisien, dan optimal.

D. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian yang diajukan dalam pengembangan media ini adalah:

1. Bagaimanakah media permainan roda putar berbasis *website* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis di SMA Angkasa Adisutjipto?
2. Bagaimanakah tingkat kelayakan media permainan roda putar berbasis *website* untuk keterampilan membaca siswa kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto?

BAB III

METODE PENELITIAN

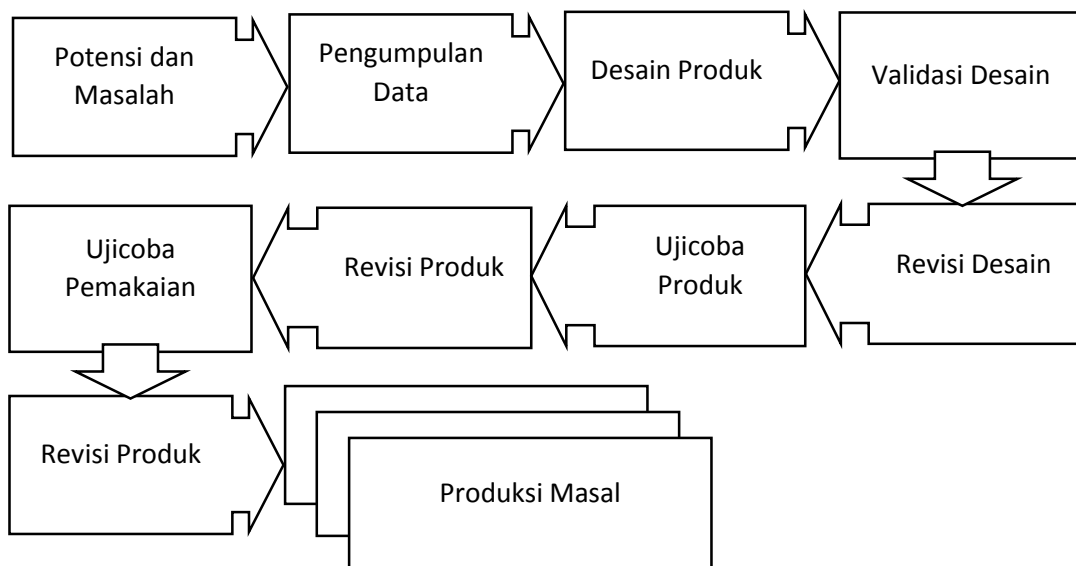
A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*). Sugiyono (2016: 297) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan produk. Dengan kata lain, metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk melalui langkah-langkah tertentu kemudian divalidasi oleh para ahli. Sugiyono (2016: 297) menyatakan bahwa untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, maka diperlukan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk agar berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan milik Sugiyono (2016: 298) yang terdiri atas 10 langkah penelitian yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) ujicoba produk, 7) revisi produk, 8) ujicoba pemakaian, 9) revisi produk, 10) produksi masal. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini berupa media permainan roda putar berbasis *website* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis.

B. Prosedur Pengembangan Media

Dalam menghasilkan suatu produk harus melalui langkah-langkah tertentu. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016: 298) sebagai berikut:



Gambar 3. Langkah-langkah penggunaan metode *Research and Development* (R&D) (Sugiyono, 2016: 298)

Dari gambar tersebut, Sugiyono mengemukakan 10 langkah-langkah dalam pengembangan media. Tetapi dalam penelitian ini hanya menggunakan 6 langkah yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) ujicoba produk. Hal ini dikarenakan produk di ujicobakan dalam skala kecil yaitu di ujicobakan pada kelas XI IPA 2 SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta. Adapun 6 langkah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Potensi dan Masalah

Langkah ini merupakan langkah pertama dalam penelitian. Hal ini disebabkan sebuah penelitian dapat terjadi karena adanya potensi dan masalah. Pada langkah ini, peneliti melakukan analisis potensi dan masalah di SMA Angkasa Adisutjipto. Selain itu, peneliti melakukan analisis terhadap silabus yang digunakan agar produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. Pengumpulan Data

Setelah menganalisis potensi dan masalah, selanjutnya peneliti mengumpulkan data dan informasi yang dapat digunakan untuk bahan perencanaan produk. Dalam penelitian ini, pengumpulan informasi dan data berupa materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan silabus. dari berbagai sumber ajar.

3. Desain Produk

Setelah mengumpulkan data dan informasi, selanjutnya peneliti merancang produk yang akan dihasilkan. Desain atau rancangan produk bertujuan untuk menentukan isi produk yang akan ditunjukkan dalam bentuk bagan atau *flowchart* dan dilanjutkan dalam bentuk *story board*.

4. Validasi Desain

Setelah produk telah dihasilkan, maka langkah selanjutnya yaitu validasi produk. Validasi merupakan suatu kegiatan untuk menguji atau menilai kelayakan suatu produk sebelum di ujicoba. Validasi dalam penelitian ini menggunakan uji *alfa* dan uji *beta*. Uji *alfa* adalah penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli

media, sedangkan uji *beta* adalah penilaian yang dilakukan oleh siswa kelas XI IPA 2 SMA Angkasa Adisutjipto.

5. Revisi Desain

Setelah produk divalidasi, maka peneliti melakukan revisi atau memperbaiki produk sesuai hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi.

6. Ujicoba Produk

Setelah produk direvisi atau diperbaiki, maka peneliti dapat melakukan ujicoba produk untuk mengetahui kelayakan produk tersebut. Ujicoba produk dilakukan pada kelas XI IPA 2 SMA Angkasa Adisutjipto.

C. Lokasi dan Waktu

Penelitian dilaksanakan di SMA Angkasa Adisutjipto yang terletak di Jalan Janti Lanud Adisutjipto Yogyakarta 55282 Telp. 0274 489067, email: sma.angkasa@gmail.com. Dilaksanakan pada tanggal 3 Agustus 2017.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 2 SMA Angkasa Adisutjipto yang berjumlah 24 siswa.

E. Penilaian Produk

Penilaian produk dalam penelitian ini menggunakan desain penilaian deskriptif. Desain deskriptif ini untuk menjelaskan penilaian kualitas media pembelajaran dari ahli media, ahli materi dan tanggapan siswa.

Desain penelitian dilakukan dengan 2 tahap:

1. Tahap pertama, melalui uji *alfa* yaitu penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.
2. Tahap kedua, melalui uji *beta* yaitu penilaian yang dilakukan oleh siswa.

F. Jenis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berbentuk data kuantitatif dan data kualitatif.

1. Data kualitatif
 - a. Hasil dari angket penilaian kualitas media berupa data kualitatif. Data kualitatif berupa nilai yang dikategorikan, yaitu: *SB* (*Sangat Baik*), *B* (*Baik*), *C* (*Cukup*), *TB* (*Tidak Baik*), *STB* (*Sangat Tidak Baik*).
 - b. Hasil dari angket tanggapan siswa berupa data kualitatif. Data kualitatif tersebut berupa nilai yang dikategorikan, yaitu: *SS* (*Sangat Setuju*), *S* (*Setuju*), *RG* (*Ragu-ragu*), *KS* (*Kurang Setuju*), *STS* (*Sangat Tidak Setuju*).

2. Data kuantitatif

Data kualitatif berupa nilai kategori yang diubah menjadi data kuantitatif sebagai berikut:

- a. Data kuantitatif dari angket penilaian kualitas media berupa skor penilaian, yaitu: SB: 5, B: 4, C: 3, TB: 2, STB: 1.
- b. Data kuantitatif dari angket tanggapan siswa berupa skor penilaian, yaitu: SS: 5, S: 4, RG: 3, TS: 2, STS: 1.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Sugiyono (2015: 142) menyatakan bahwa angket adalah teknik pengumpulan data

dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan secara tertulis untuk dijawab oleh responden. Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan guna mengetahui kelayakan media permainan roda putar untuk keterampilan membaca bahasa Prancis.

H. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa angket yang diajukan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa kelas XI IPA 2 SMA Angkasa Adisutjipto. Angket yang diajukan kepada ahli media diadopsi dari angket Sedyaningsih (2016: 41-43) tanpa adanya modifikasi. Angket yang diajukan kepada ahli materi diadopsi dari angket Dra. Siti Sumiyati, M.Pd (2014: 158-162) dengan adanya modifikasi. Sedangkan angket tanggapan siswa diadopsi dari angket Dra. Siti Sumiyati, M.Pd (2014: 87-89) tanpa adanya modifikasi.

1. Instrumen Penilaian Ahli Materi

Kisi-kisi instrumen penilaian kualitas materi untuk dosen ahli materi dalam bentuk angket adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian materi dengan KD						
2	Kesesuaian indikator dengan KD						
3	Petunjuk belajar						
4	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep						
5	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa						
6	Penggunaan bahasa						
7	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri						
8	Pembelajarannya memperhatikan perbedaan individu						
9	Penyampaian materi menarik						
10	Kebenaran dan kekinian materi						
11	Ketepatan cakupan materi						
12	Ketercernaan materi dengan pemahaman yang logis						
13	Penyampaian materi yang runtut						
14	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa						
15	Materi bermanfaat						
16	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas belajar						
17	Kualitas penyajian materi						
18	Kualitas umpan balik						
19	Waktu penyajian						

Sumber: Sumiyati (2014: 158-162)

Tabel 2. Modifikasi Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian materi dengan KD						
2	Kesesuaian indikator dengan KD						
3	Petunjuk belajar						
4	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep						
5	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa						
6	Penggunaan bahasa						
7	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri						
8	Pembelajarannya memperhatikan perbedaan individu						
9	Penyampaian materi menarik						
10	Kebenaran dan kekinian materi						
11	Ketepatan cakupan materi						
12	Ketercernaan materi dengan pemahaman yang logis						
13	Penyampaian materi yang runtut						
14	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa						
15	Materi bermanfaat						
16	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas belajar						
17	Kualitas penyajian materi						
18	Kualitas umpan balik						

Kisi-kisi penilaian ahli materi pada butir nomor 19 dihilangkan. Hal tersebut dikarenakan media yang dikembangkan tidak memberikan batasan waktu untuk siswa dalam kegiatan membaca teks dan menjawab pertanyaan.

2. Instrumen Penilaian Ahli Media

Kisi-kisi instrumen penilaian kualitas media untuk dosen ahli media dalam bentuk angket adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan petunjuk penggunaan						
2	Ketepatan pemilihan warna, <i>background</i> , dan warna tulisan						
3	Komposisi warna						
4	Penempatan tombol						
5	Konsistensi tombol						
6	Ketepatan ukuran tombol						
7	Ketepatan jenis huruf						
8	Ketepatan ukuran huruf						
9	Ketepatan warna huruf						
10	Ketepatan <i>layout</i>						
11	Ketepatan penggunaan gambar						
12	Kualitas tampilan gambar						
13	Kualitas tampilan layar						
14	Tingkat interaktifitas siswa dengan media						
15	Pemberian umpan balik terhadap siswa						
16	Sajian animasi						
17	Daya dukung <i>music</i>						

Sumber: Sedyaningsih (2016: 42-43)

3. Tanggapan Siswa

Dalam pendapat siswa terdapat tiga instrumen, yaitu: aspek pembelajaran, aspek penyajian, dan aspek pengoperasian media.

Tabel 4. Kisi-Kisi Penilaian Tanggapan Siswa terhadap Media dalam Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kecakupan latihan soal untuk memahami materi <i>la vie familiale</i>						
2	Respon atas jawaban benar salah pada soal						
3	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar						
4	Kecakupan latihan soal guna pencapaian kompetensi						
5	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat memahami materi <i>la vie familiale</i>						

Sumber: Sumiyati (2014: 87-89)

Tabel 5. Kisi-Kisi Penilaian Tanggapan Siswa dalam Aspek Penyajian Materi terhadap Media Permainan Roda Putar berbasis Website

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran dapat dipahami dengan mudah oleh siswa						
2	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi						
3	Kemudahan soal-soal						
4	Soal-soal yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi						
5	Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi						

Sumber: Sumiyati (2014: 87-89)

Tabel 6. Kisi-Kisi Penilaian Tanggapan Siswa terhadap Media Pembelajaran dalam Aspek Pengoperasian Media

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Tombol yang disediakan memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran						
2	Gambar dan animasi terlihat jelas						
3	Backsound atau musik pengiring menarik						
4	Teks atau tulisan dalam media jelas dan mudah terbaca						
5	Komposisi dan kombinasi warna						
6	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami						
7	Media pembelajaran dengan mudah digunakan siswa						
8	Tampilan judul halaman menarik siswa						

Sumber: Sumiyati (2014: 87-89)

I. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan 2 teknik analisis data, yaitu:

1. Mengubah Nilai Kategori Menjadi Nilai Skor

a. Nilai kualitas media

Sangat Tidak Baik	STB	diberi skor	1
Tidak Baik	TB	diberi skor	2
Cukup	C	diberi skor	3
Baik	B	diberi skor	4
Sangat Baik	SB	diberi skor	5

b. Tanggapan siswa

Sangat Tidak Setuju	STS	diberi skor	1
Tidak Setuju	TS	diberi skor	2
Ragu-ragu	R	diberi skor	3
Setuju	S	diberi skor	4
Sangat Setuju	SS	diberi skor	5

2. Menganalisis Skor

Menganalisis skor dilakukan dengan cara menghitung skor yang sudah diperoleh dari penelitian dibagi dengan skor ideal kemudian dikalikan 100%.

Sehingga dapat dinyatakan dengan rumus sebagai berikut :

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh dari penelitian}}{\text{Skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

Tabel 7. Kategori Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

Tingkat Penilaian	Kategori
0%-20%	Tidak Baik
20,1%-40%	Kurang Baik
40,1%-60%	Cukup
60,1%-80%	Baik
80,1%-100%	Sangat Baik

Tabel 8. Kategori Penilaian Tanggapan Siswa

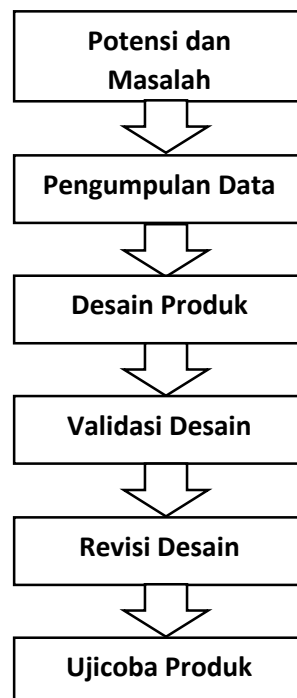
Tingkat Penilaian	Kategori
0%-20%	Tidak Setuju
20,1%-40%	Kurang Setuju
40,1%-60%	Ragu-ragu
60,1%-80%	Setuju
80,1%-100%	Sangat Setuju

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dalam pengembangan produk media permainan roda putar berbasis *website*, peneliti menggunakan tahap-tahap penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016: 298). Tetapi, peneliti hanya menggunakan 6 dari 10 langkah, yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan ujicoba produk.



Gambar 4. Alur penelitian Sugiyono

1. Potensi dan Masalah

Pada langkah ini, peneliti melakukan analisis terhadap potensi dan masalah pada saat melakukan observasi di SMA Angkasa Adisutjipto.

a. Analisis Potensi

Peneliti menganalisis potensi di SMA Angkasa Adisutjipto dengan cara observasi pada saat proses belajar mengajar di kelas. SMA Angkasa Adisutjipto memiliki fasilitas-fasilitas guna mendukung proses belajar mengajar, seperti: LCD, proyektor, *speacker*, *wi-fi* dan laboratorium komputer. Dalam penelitian ini, produk yang dihasilkan berupa media permainan roda putar berbasis *website*, maka potensi utama dalam penelitian ini adalah tersedianya fasilitas *wi-fi*. Selain itu, terdapat laboratorium komputer guna mendukung penggunaan produk ini. Hal tersebut dikarenakan produk ini dapat digunakan melalui kecanggihan teknologi seperti komputer, laptop, dan *smartphone*.

b. Analisis Masalah

Selanjutnya peneliti melakukan analisis terhadap masalah yang terjadi di SMA Angkasa Adisutjipto. Dalam menganalisis masalah, peneliti melakukan observasi terhadap proses belajar mengajar di kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat beberapa kendala dalam proses belajar mengajar bahasa Prancis terutama pada keterampilan membaca, yaitu:

- 1) Guru masih menggunakan metode konvensional, metode tersebut kurang mampu menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar.
- 2) Guru memiliki keterbatasan kemampuan dan waktu untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

- 3) Dibutuhkannya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna menunjang proses belajar mengajar bahasa Prancis.

Berdasarkan data tersebut, maka pengembangan media permainan roda putar berbasis *website* sangat tepat untuk dilakukan, karena sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

2. Pengumpulan Data

Setelah menganalisis potensi dan masalah, maka tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan data yang digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk. Dalam tahap ini, peneliti mengumpulkan data berupa materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan silabus, yaitu materi *La vie familiale*. Berikut adalah hasil analisis SK, KD, materi, dan Indikator yang dipaparkan dalam bentuk tabel.

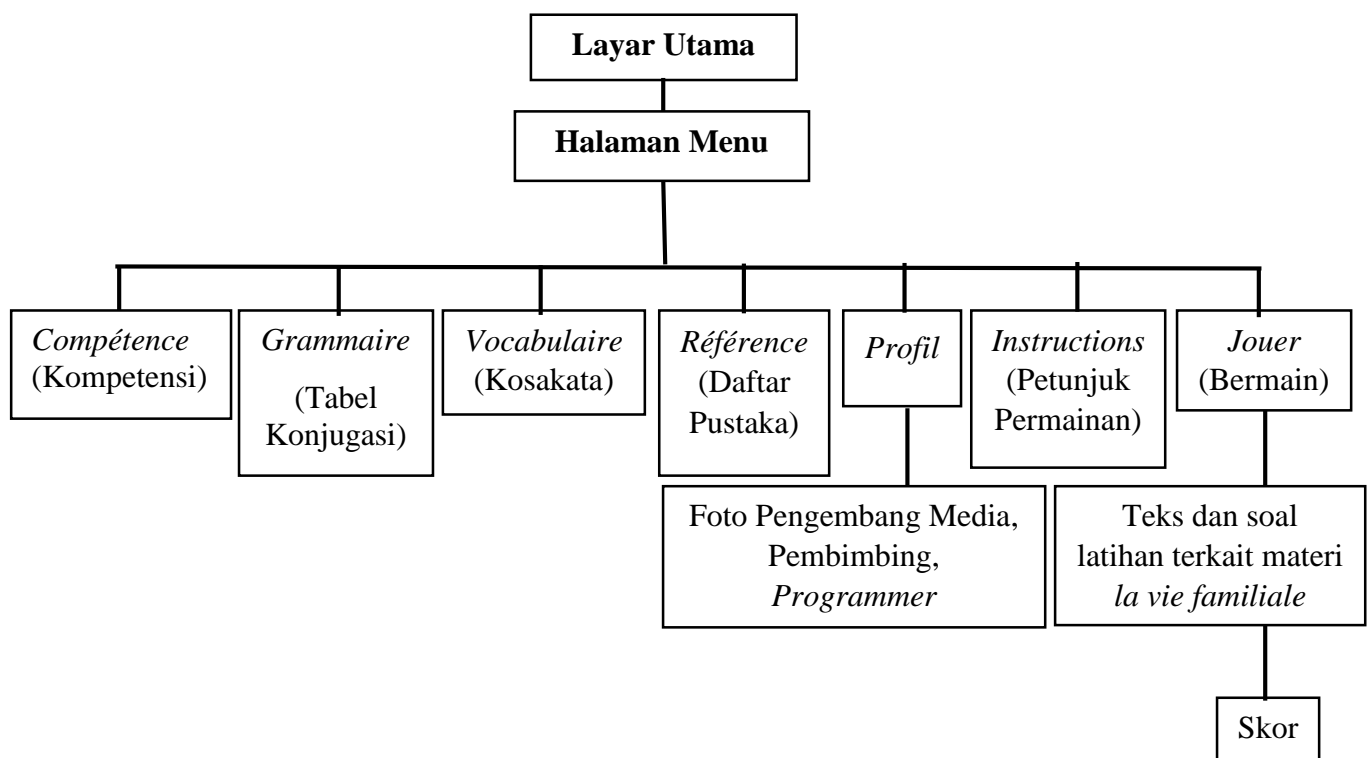
Tabel 9. Hasil Analisis SK, KD, Indikator dan Materi Bahasa Prancis Kelas XI

Kompetensi	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator
Membaca	Memahami wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan keluarga.	Memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan atau rinci dari wacana tulis sederhana secara tepat.	<i>La vie familiale</i>	Menjawab pertanyaan mengenai informasi dari wacana tulis.

3. Desain Produk

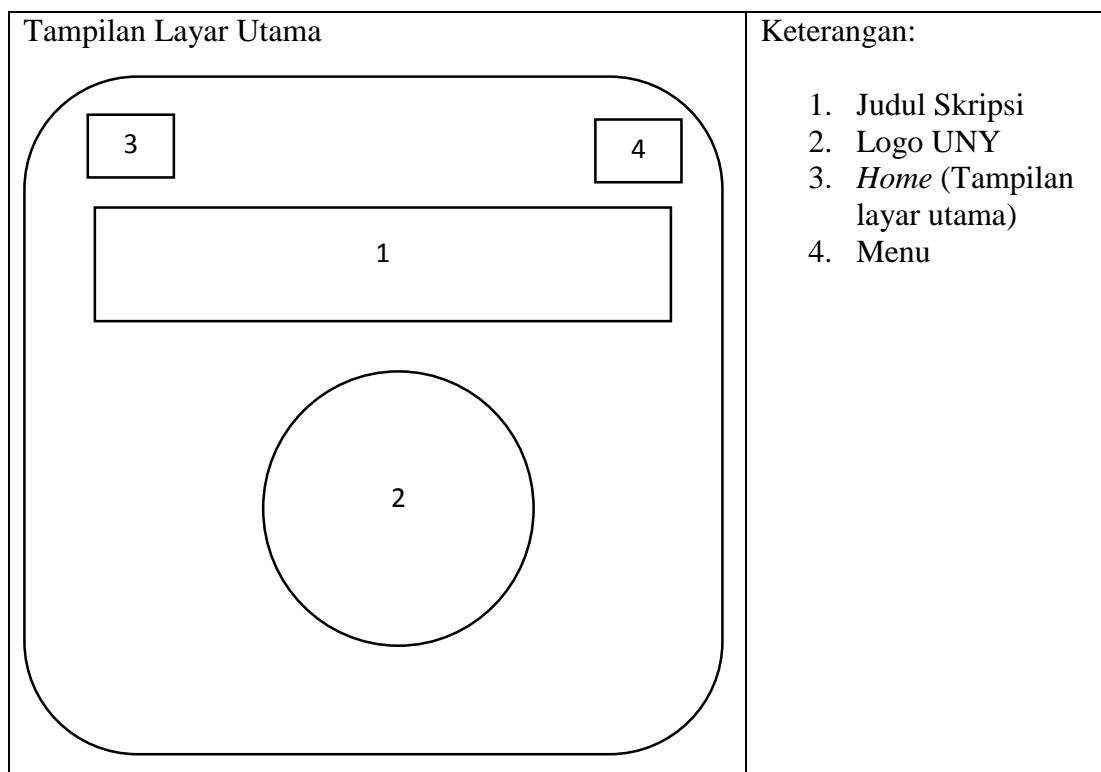
Dalam tahap desain produk ini terdapat 2 tahap yaitu penyusunan materi dan penyusunan tampilan *game*. Pada tahap penyusunan materi, peneliti menyusun materi pembelajaran bertema *La vie familiale* meliputi *grammaire*, *vocabulaire*, teks, soal latihan, dan gambar pohon keluarga.

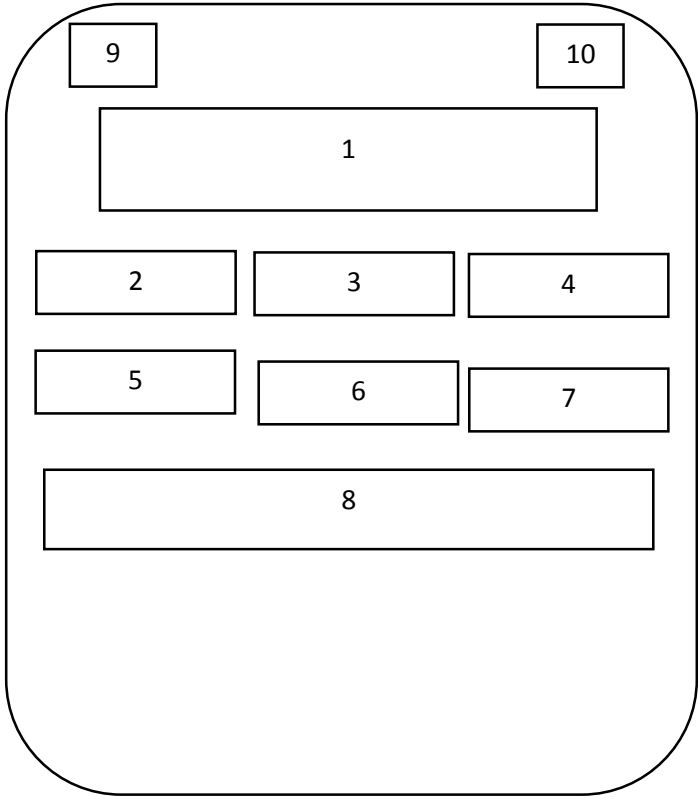
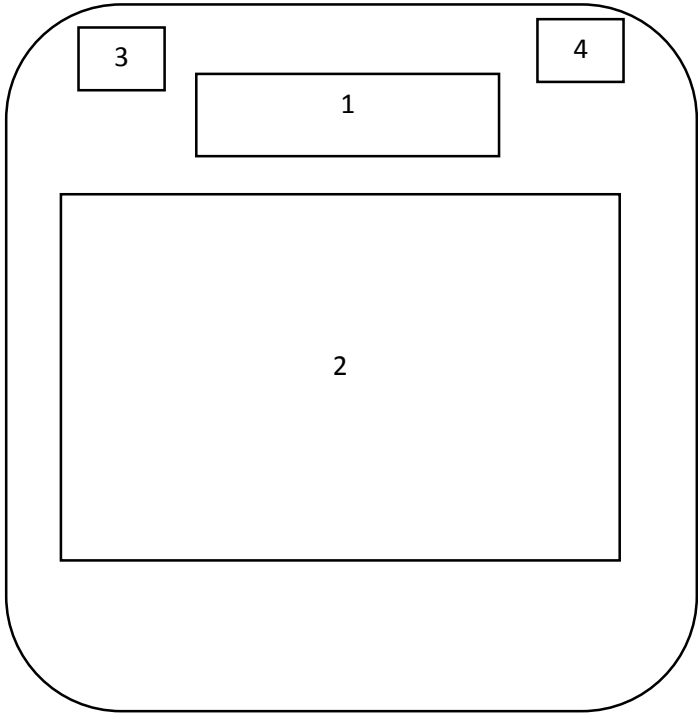
Setelah tahap penyusunan materi sudah selesai, maka tahap selanjutnya adalah tahap penyusunan tampilan *game*. Tahap ini dimulai dengan membuat *flowchart* yang merupakan penggambaran alur program. Pembuatan *flowchart* untuk memudahkan dalam merancang pemrograman media berupa media permainan roda putar berbasis *website*.

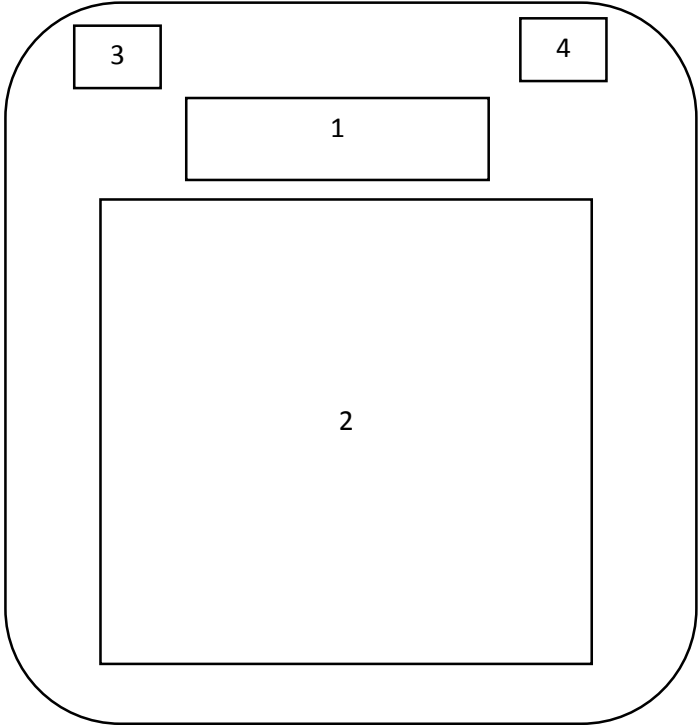
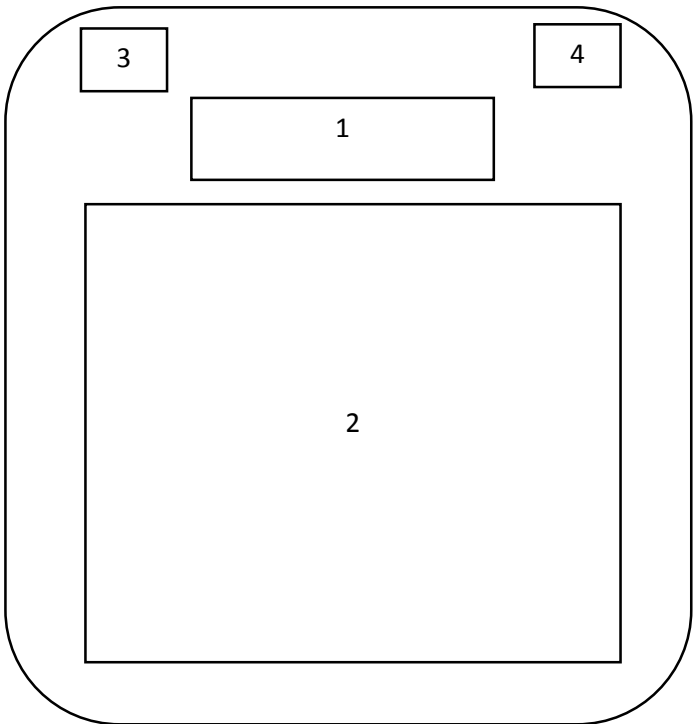


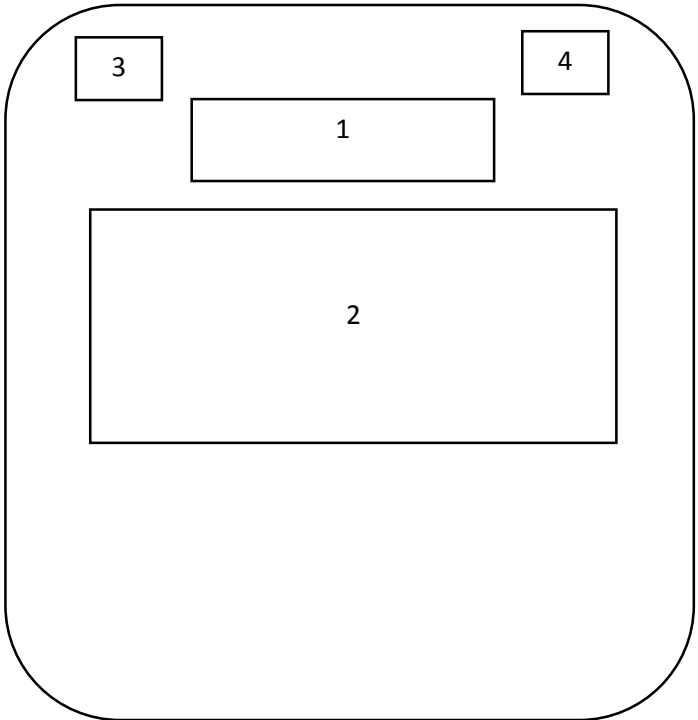
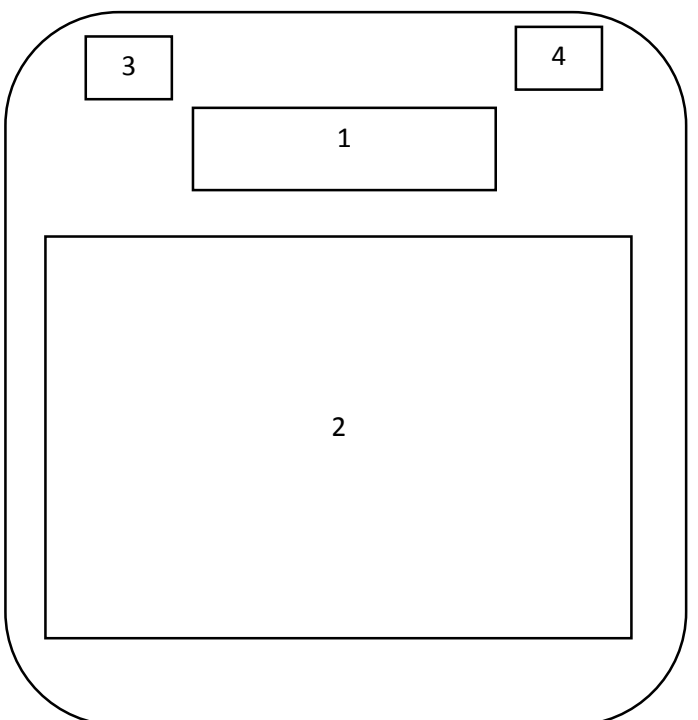
Gambar 5. Flowchart Media La Roue Tournante

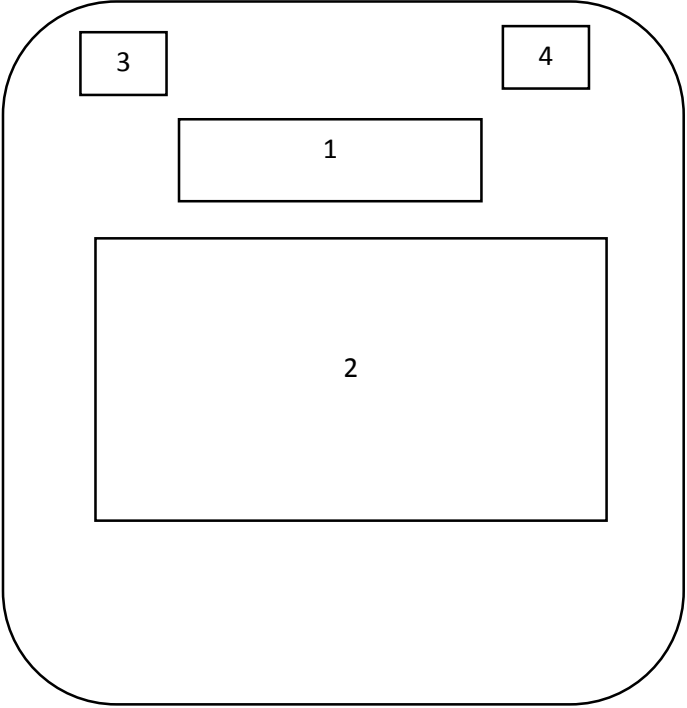
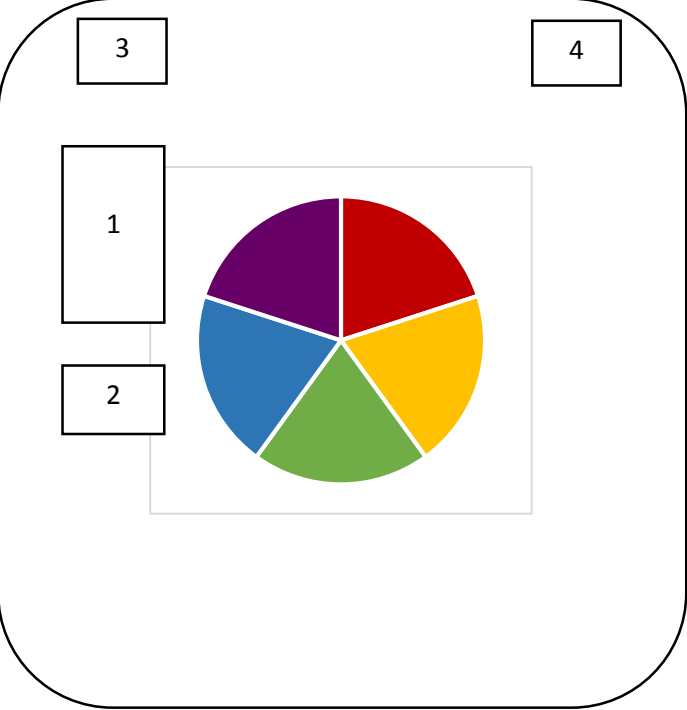
Setelah membuat *flowchart*, langkah selanjutnya adalah membuat *story board* yang merupakan pengembangan dari *flowchart*. *Story board* memberi penjelasan secara rinci mengenai konsep tampilan layar dan tata letak tombol menu pada media. Dengan adanya *story board* dapat memudahkan memvisualisasikan ide yang dimiliki oleh peneliti.

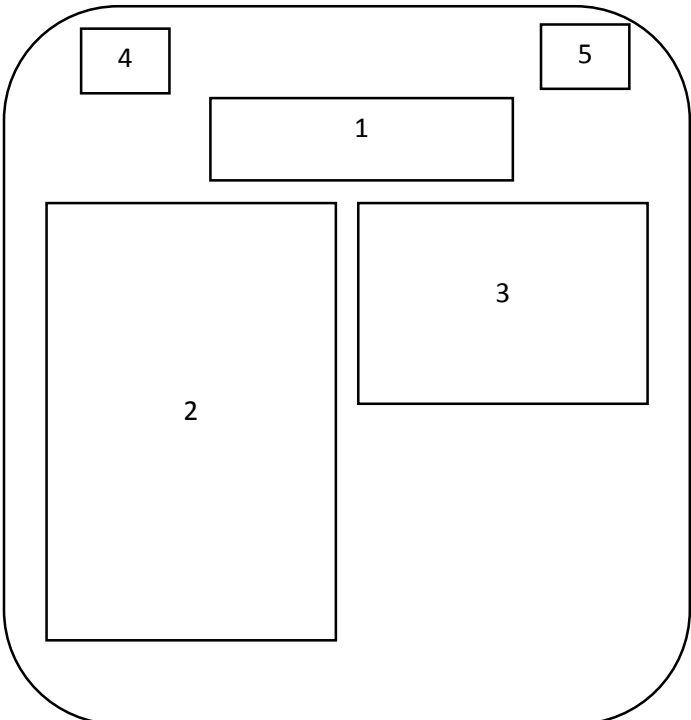
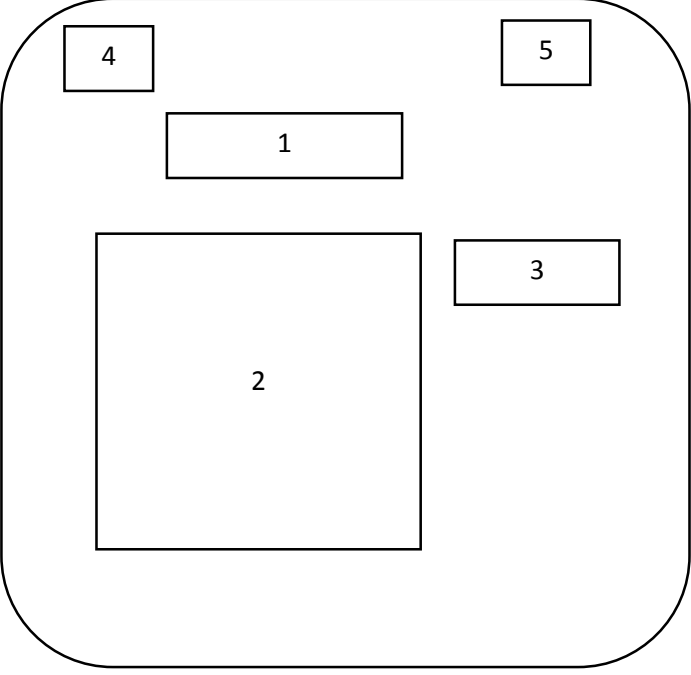


<p>Tampilan Nama dan Menu Media Permainan</p> 	<p>Keterangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nama Media Permainan (<i>La Roue Tournante</i>) 2. <i>Compétence</i> (Kompetensi) 3. <i>Grammaire</i> (Tabel Konjugasi) 4. <i>Vocabulaire</i> (Kosa Kata) 5. <i>Référence</i> (Daftar Pustaka) 6. <i>Profil</i> (Pengembang Media, pembimbing, programmer) 7. <i>Jouer</i> (Bermain) 8. <i>Instructions</i> (Instruksi) 9. <i>Home</i> (Tampilan layar utama) 10. Menu
<p>Tampilan Menu <i>Compétence</i></p> 	<p>Keterangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul: <i>Compétence</i> 2. Kompetensi (SK, KD, Indikator) 3. <i>Home</i> (Tampilan layar utama) 4. Menu

<p>Tampilan Menu <i>Grammaire</i></p> 	<p>Keterangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul: <i>Grammaire</i> 2. Tabel Konjugasi (<i>Les articles, adjectifs possessifs</i>) 3. <i>Home</i> (Tampilan layar utama) 4. Menu
<p>Tampilan Menu <i>Vocabulaire</i></p> 	<p>Keterangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul: <i>Vocabulaire</i> 2. Kosa kata terkait materi <i>La Vie Familiale</i> 3. <i>Home</i> (Tampilan layar utama) 4. Menu

<p>Tampilan Menu <i>Référence</i></p> 	<p>Keterangan:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Judul: <i>Référence</i>2. Daftar Pustaka3. <i>Home</i> (Tampilan layar utama)4. Menu
<p>Tampilan Menu <i>Profil</i></p> 	<p>Keterangan:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Judul: <i>Profil</i>2. Foto pengembang media, pembimbing, <i>programmer</i>.3. <i>Home</i> (Tampilan layar utama)4. Menu

<p>Tampilan Menu <i>Instructions</i></p> 	<p>Keterangan:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Judul: <i>Instructions</i>2. Petunjuk mengerjakan soal latihan3. <i>Home</i> (Tampilan layar utama)4. Menu
<p>Tampilan Menu <i>Jouer</i></p> 	<p>Keterangan:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Pilihan kecepatan putaran roda2. Tombol putar3. <i>Home</i> (Tampilan layar utama)4. Menu

<p>Tampilan Menu Teks dan Pertanyaan</p> 	<p>Keterangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul teks 2. Teks Materi <i>La Vie Familiale</i> 3. Pertanyaan 4. <i>Home</i> (Tampilan layar utama) 5. Menu
<p>Tampilan Skor</p> 	<p>Keterangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul: 2. Skor atas jawaban siswa 3. Tombol lanjut untuk melanjutkan permainan (apabila siswa mendapatkan skor < 80, maka siswa harus menjawab kembali pertanyaan teks tersebut sampai menghasilkan skor ≥ 80) 4. <i>Home</i> (Tampilan layar utama) 5. Menu

Gambar 6. Story board Media La Roue Tournante

Setelah pembuatan *flowchart* dan *story board*, langkah selanjutnya yaitu membuat tampilan media sesuai dengan *story board*. Kemudian materi pembelajaran bertema *La vie familiale* meliputi *grammaire*, *vocabulaire*, teks, soal latihan, dan gambar pohon keluarga dimasukkan dalam *layout* media. Selain itu, media ini membutuhkan bahan-bahan pendukung, seperti: *background*, *backsound*, dan animasi. Bahan-bahan tersebut diunduh dari *google* dengan *link* tertentu. Selanjutnya peneliti menentukan pemilihan warna pada media. Pemilihan warna untuk media merupakan hal yang sangat penting, karena dapat memberikan pengaruh terhadap kondisi kejiwaan seseorang. Dalam pemilihan warna, peneliti menggunakan warna, seperti: merah, kuning, hijau, biru dan *pink*. Langkah selanjutnya yaitu memproduksi media permainan roda putar dengan berbasis *website*.

4. Validasi Desain

Tahap selanjutnya adalah validasi desain. Validasi dalam penelitian ini menggunakan uji *alfa* dan uji *beta*. Uji *alfa* adalah penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan uji *beta* adalah penilaian yang dilakukan oleh siswa kelas XI IPA 2 SMA Angkasa Adisutjipto.

a. Validasi Ahli Materi

Ahli materi pada penelitian ini adalah ibu Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A.. Validasi materi dilakukan dengan 2 tahap, yaitu: tahap I dan tahap II.

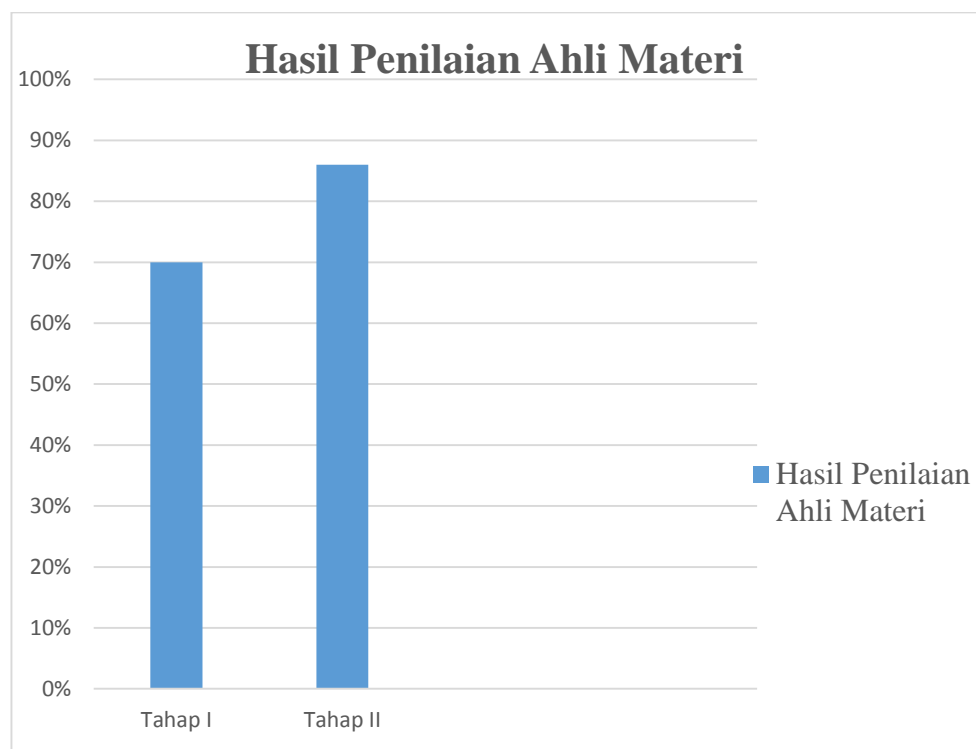
Tabel 10. Penilaian Ahli Materi Tahap I

No.	Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah skor ideal	Persentase	Kategori
1	63	90	70%	Baik

Tabel 11. Penilaian Ahli Materi Tahap II

No.	Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah skor ideal	Persentase	Kategori
1	78	90	86,67%	Sangat Baik

Selanjutnya hasil penilaian ahli materi disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

**Gambar 7. Diagram Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap I dan II**

Berdasarkan tabel dan diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa persentase yang diperoleh pada tahap I sebesar 70% dalam kategori “Baik”. Sedangkan pada tahap II diperoleh persentase yang meningkat cukup pesat sebesar 86,67% dalam kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa materi layak

untuk digunakan atau ujicoba di lapangan dengan revisi dan saran dari ahli materi. Peneliti melakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan kritik dan saran ahli materi.

b. Validasi Ahli Media

Ahli materi pada penelitian ini adalah ibu Dra. Siti Sumiyati, M.Pd. Berikut tabel hasil penilaian dari ahli materi:

Tabel 12. Penilaian Ahli Media

No.	Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah skor ideal	Persentase	Kategori
1	80	85	94,12%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa persentase yang diperoleh sebesar 94,12% dalam kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan dengan revisi dan saran dari ahli media. Peneliti melakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan kritik dan saran ahli media.

5. Revisi Desain

a. Ahli Materi

Pada tahap ini dilakukan perbaikan atau revisi produk sesuai dengan kritik dan saran dari ahli materi. Berikut ini adalah kritik dan saran dari ahli materi:

Tabel 13. Revisi Materi Tahap I dan II

Revisi Ahli Materi	
Kritik dan Saran	Tindak Lanjut
Revisi Tahap I	
Lihat di materinya.	Peneliti memperbaiki atau revisi materi.
Revisi Tahap II	
Jangan lupa mencantumkan sumber gambar, biar tidak melanggar plagiat. Lanjutkan!	Peneliti memperbaiki dengan mencantumkan sumber gambar pada media.

Berdasarkan kritik dan saran dari ahli materi, maka peneliti melakukan perbaikan atau revisi. Berikut beberapa perbaikan atau revisi materi sesuai dengan kritik dan saran dari ahli materi.

1) Revisi Materi Tahap I

a) Materi *grammaire*.

Sebelum direvisi:

Tabel 14. Materi *Grammaire*

<i>Les articles</i>	<i>SINGULIER</i>			<i>PLURIEL</i>
	<i>Masculin</i>	<i>Féminin</i>	<i>Voyelle</i>	
<i>Definis</i>	<i>Le</i>	<i>la</i>	<i>l'</i>	<i>Les</i>
<i>Indéfinis</i>	<i>Un</i>	<i>une</i>	<i>un/une</i>	<i>Des</i>

Catatan: ahli materi memberi saran untuk mendahulukan *Indéfinis*, karena siswa terlebih dahulu mengenal *Indéfinis* daripada *Definis*.

Setelah direvisi:

Tabel 15. Revisi Materi *Grammaire*

<i>Les articles</i>	<i>SINGULIER</i>			<i>PLURIEL</i>
	<i>Masculin</i>	<i>Féminin</i>	<i>Voyelle</i>	
<i>Indéfinis</i>	<i>un</i>	<i>une</i>	<i>un/une</i>	<i>Des</i>
<i>Definis</i>	<i>le</i>	<i>la</i>	<i>l'</i>	<i>Les</i>

b) Soal latihan nomor 2 pada teks *La famille de Sarah*.

Sebelum direvisi:

<p>2. Combien d'enfants de Paul a-t-il? Il a ...</p> <p>a. un enfant</p> <p>b. deux enfants</p> <p>c. trois enfants</p> <p>d. quatre enfants</p>

Setelah direvisi:

<p>2. Combien d'enfants Paul a-t-il? Il a ...</p> <p>a. un enfant</p> <p>b. deux enfants</p> <p>c. trois enfants</p> <p>a. quatre enfants</p>

c) Soal latihan nomor 3 teks *La famille d'Alexandre*.

Sebelum direvisi:

3. Combien d'enfants **de** Pierre a-t-il? Il a ...

- a. un enfant
- b. deux enfants
- c. trois enfants
- d. quatre enfants

Setelah direvisi:

3. Combien d'enfants Pierre a-t-il? Il a ...

- a. un enfant
- b. deux enfants
- c. trois enfants
- d. quatre enfants

2) Revisi Materi Tahap II

a) Soal latihan nomor 5 teks *La famille de Rémi*.

Sebelum direvisi:

5. Zoé a combien de cousins?

- a. un cousin
- b. deux cousins
- c. trois cousins
- d. quatre cousins

Setelah direvisi:

5. Zoé a combien de cousins? **Elle a ...**

- a. un cousin
- b. deux cousins
- c. trois cousins
- d. quatre cousins

b) Soal latihan nomor 5 teks *La famille de Sarah*.

Sebelum direvisi:

5. Monique a combien de soeurs?

- a. une soeur
- b. deux soeurs
- c. trois soeurs
- d. quatre soeurs

Setelah direvisi:

5. Monique a combien de soeurs? **Elle a ...**

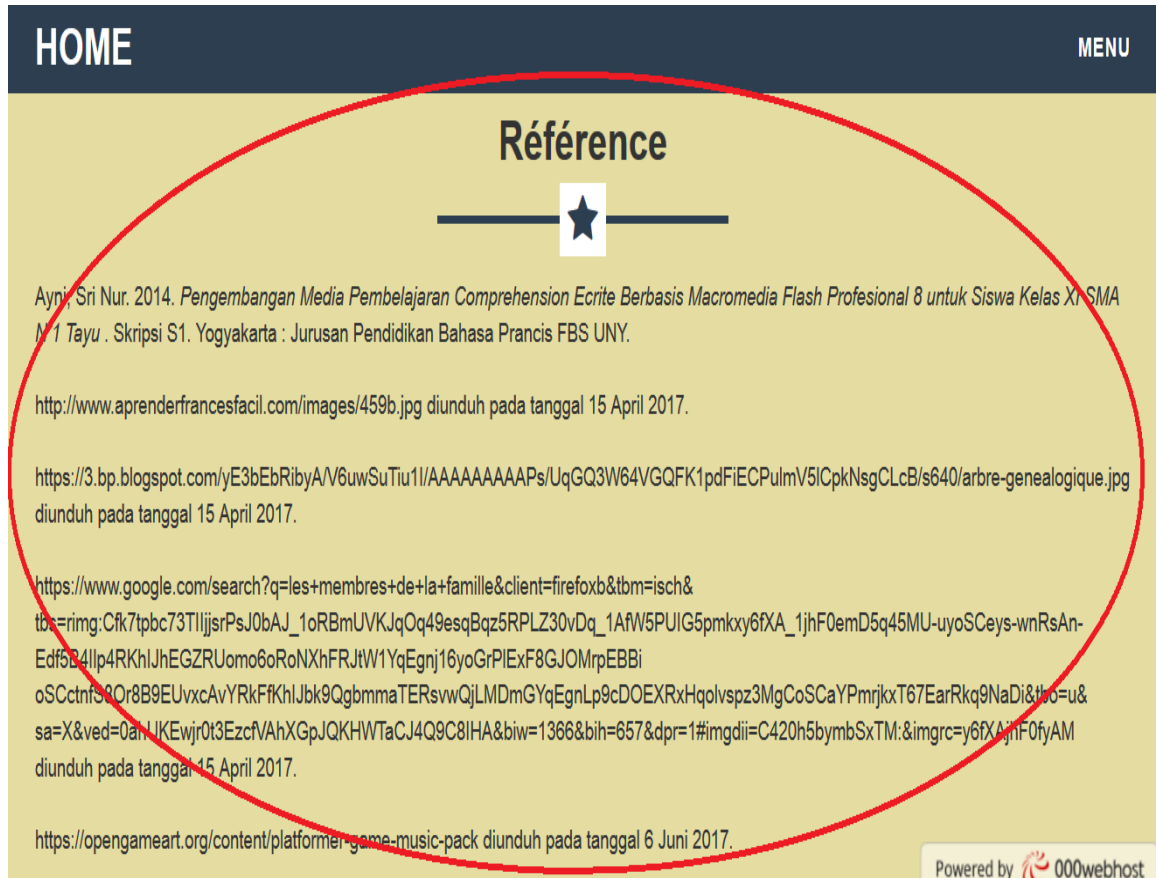
- a. une soeur
- b. deux soeurs
- c. trois soeurs
- d. quatre soeurs

c) Mencantumkan sumber gambar

Sebelum direvisi:

Sumber gambar belum dicantumkan pada naskah materi.

Setelah direvisi:



Gambar 8. Menu *Référence* setelah direvisi

Catatan: ahli materi menyarankan untuk mencantumkan sumber gambar, sehingga peneliti mencantumkan sumber gambar pada menu *Référence*.

b. Ahli Media

Tabel 16. Revisi Media

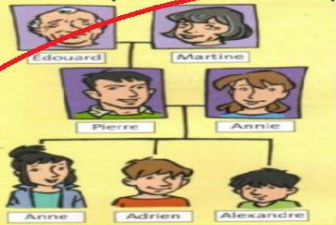
Revisi Ahli Media	
Kritik dan Saran	Tindak Lanjut
Revisi	
-Ketepatan pemilihan warna dan warna huruf, disesuaikan dengan <i>background</i> .	-Peneliti memperbaiki atau revisi pemilihan warna dan warna huruf yang sesuai dengan <i>background</i> .
-Ketepatan ukuran besaran <i>font</i> huruf, untuk teks dan soal disesuaikan.	-Peneliti memperbaiki ukuran <i>font</i> huruf teks dan soal (ukuran <i>font</i> huruf diperkecil).
-Harap masukan dipertimbangkan untuk perbaikan produk.	-Peneliti melakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan kritik dan saran dari ahli media.
-Kecermatan <i>ortografi</i> harap ditingkatkan untuk ketepatan ejaan.	-Peneliti meninjau dan mencermati <i>ortografi</i> .

Berdasarkan kritik dan saran dari ahli media, maka peneliti melakukan perbaikan atau revisi. Berikut beberapa perbaikan atau revisi materi sesuai dengan kritik dan saran dari ahli media.

1) Revisi Media

a) Ketepatan pemilihan warna dan warna huruf

Lisez bien le texte pour répondre aux questions!



1. Édouard est ... d'Anne.

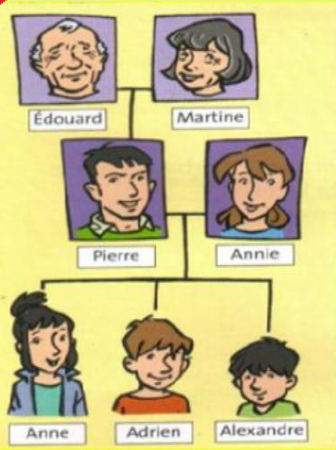
- a. le grand-père
- b. le grand-mère
- c. la père
- d. la frère

Je m'appelle Alexandre, j'ai une soeur et un frère. Ma soeur s'appelle Anne et mon frère s'appelle Adrien. Mon père s'appelle Pierre et ma mère s'appelle Annie. Édouard est mon grand-père. Ma grand-mère s'appelle Martine.

Gambar 9. Warna dan warna huruf sebelum direvisi

La famille d'Alexandre

Lisez bien le texte pour répondre aux questions!



1. Édouard est ... d'Anne.

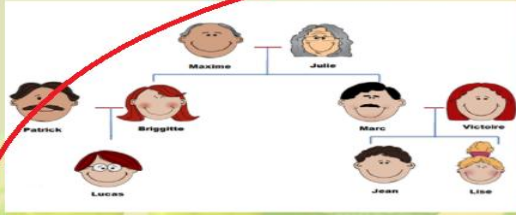
- ☐ a. le grand-père
- ☐ b. la grand-mère
- ☐ c. le père
- ☐ d. le frère

Je m'appelle Alexandre, j'ai une soeur et un frère. Ma soeur s'appelle Anne et mon frère s'appelle Adrien. Mon père s'appelle Pierre. Ma mère s'appelle Annie. Édouard est mon grand-père. Ma grand-mère s'appelle Martine.

Powered by 000webhost

Gambar 10. Warna dan warna huruf setelah direvisi

Lisez bien le texte pour répondre aux questions!



2. Les parents de Lise sont ...

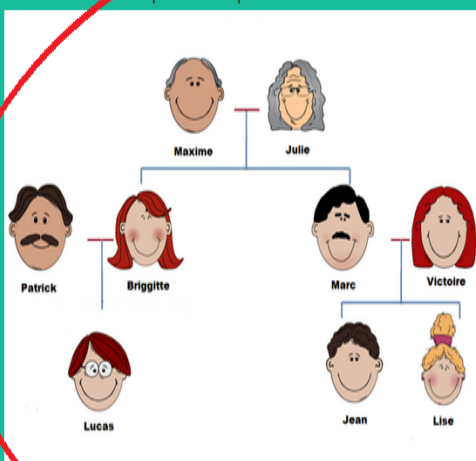
- a. Marc et Victoire
- b. Marc et Julie
- c. Patrick et Victoire
- d. Maxime et Victoire

Je m'appelle Julie. Mon mari s'appelle Maxime. J'ai deux enfants, Brigitte et Marc. Brigitte a un mari, s'appelle Patrick. Ils ont un fils, Lucas. Marc a une femme, elle s'appelle Victoire. Marc et Victoire ont un fils et une fille. Ils s'appellent Jean et Lise.

Gambar 11. Warna dan warna huruf sebelum direvisi

La famille de Julie

Lisez bien le texte pour répondre aux questions!



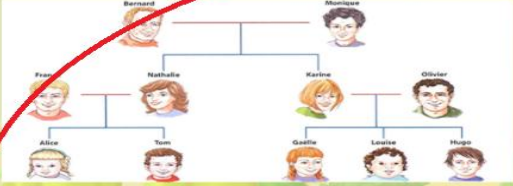
2. Les parents de Lise sont ...

- ☐ a. Marc et Victoire
- ☐ b. Marc et Julie
- ☐ c. Patrick et Victoire
- ☐ d. Maxime et Victoire

Je m'appelle Julie. Mon mari s'appelle Maxime. J'ai deux enfants, Brigitte et Marc. Brigitte a un mari, s'appelle Patrick. Ils ont un fils, Lucas. Marc a une femme, elle s'appelle Victoire. Marc et Victoire ont un fils et une fille. Ils s'appellent Jean et Lise.

Gambar 12. Warna dan warna huruf setelah direvisi

Lisez bien le texte pour répondre aux questions!



4. Le père de Gaëlle s'appelle ...

a. Franck

b. Bernard

c. Louise

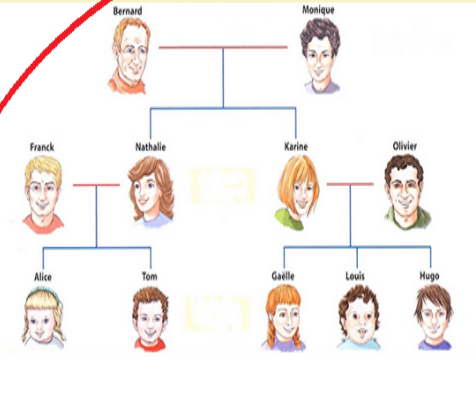
d. Olivier

Bonjour! Je m'appelle Tom. Je vous présente ma famille. Mon grand-père s'appelle Bernard. Ma grand-mère s'appelle Monique. Mes grands-parents, Bernard et Monique. Mon père s'appelle Franck. Ma mère s'appelle Nathalie. Mes parents, Franck et Nathalie. Ma sœur s'appelle Alice. Mon oncle s'appelle Olivier. Ma tante s'appelle Karine. Ma cousine s'appelle Gaëlle. Elle a deux frères, ils s'appellent Hugo et Louise.

Gambar 13. Warna dan warna huruf sebelum direvisi

La famille de Tom

Lisez bien le texte pour répondre aux questions!



4. Le père de Gaëlle s'appelle ...

☐ a. Franck

☐ b. Bernard

☐ c. Louise


☐ d. Olivier

Bonjour! Je m'appelle Tom. Je vous présente ma famille. Mon grand-père s'appelle Bernard. Ma grand-mère s'appelle Monique. Mes grands-parents, Bernard et Monique. Mon père s'appelle Franck. Ma mère s'appelle Nathalie. Mes parents, Franck et Nathalie. Ma sœur s'appelle Alice. Mon oncle s'appelle Olivier. Ma tante s'appelle Karine. Ma cousine s'appelle Gaëlle. Elle a deux frères, ils s'appellent Hugo et Louis.

Powered by 000webhost

Gambar 14. Warna dan warna huruf setelah direvisi

Lisez bien le texte pour répondre aux questions!



2. Les parents de Rémi sont ...

- a. Antoine et Marie
- b. Antoine et Anne
- c. Eric et Marie
- d. Eric et Anne

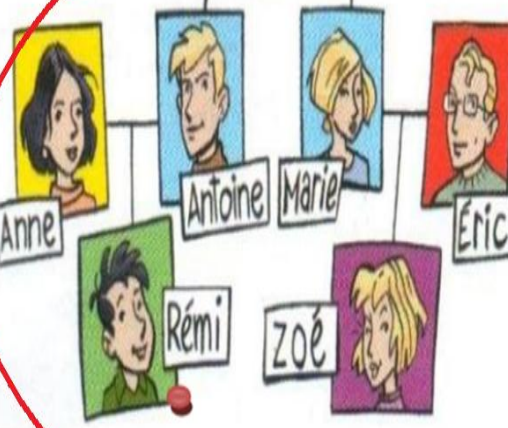
Je m'appelle Rémi. Ma mère s'appelle Anne. J'ai une cousine, c'est Zoé. La mère de Zoé s'appelle Marie, c'est la sœur d'Antoine, mon père. Zoé n'a pas de frère. Et moi aussi, je n'ai pas de cousin. Voilà c'est ma famille.

Gambar 15. Warna dan warna huruf sebelum direvisi

La famille de Rémi

★

Lisez bien le texte pour répondre aux questions!



2. Les parents de Rémi sont ...

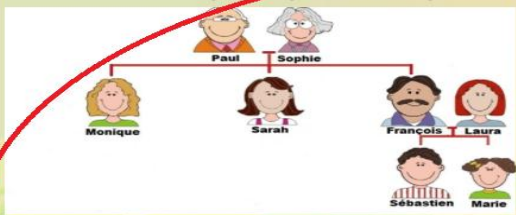
- ☐ a. Antoine et Marie
- ☐ b. Antoine et Anne
- ☐ c. Eric et Marie
- ☐ d. Eric et Anne

Je m'appelle Rémi. Ma mère s'appelle Anne. J'ai une cousine, c'est Zoé.
La mère de Zoé s'appelle Marie, c'est la sœur d'Antoine, mon père.
Zoé n'a pas de frère. Et moi aussi, je n'ai pas de cousin.
Voilà c'est ma famille.

Powered by 000webhost

Gambar 16. Warna dan warna huruf setelah direvisi

Lisez bien le texte pour répondre aux questions!



3. Monique est ... de Sébastien.

- a. la mère
- b. la tante
- c. le père
- d. l'oncle

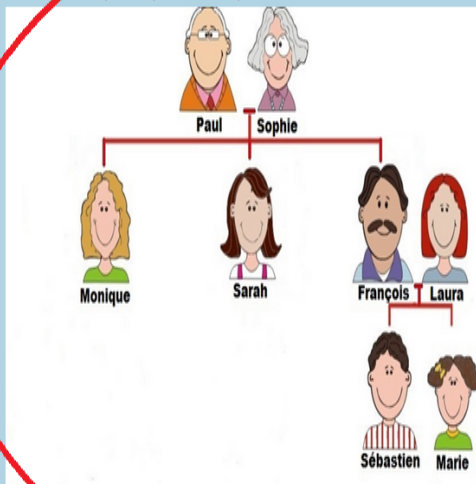
Je m'appelle Sarah. J'ai une soeur. Elle s'appelle Monique. Nos parents s'appellent monsieur Paul et madame Sophie. J'ai un frère. Il s'appelle François. Il a une femme s'appelle Laura. Ils ont deux enfants, Sébastien et Marie.

Gambar 17. Warna dan warna huruf sebelum direvisi

La famille de Sarah

★

Lisez bien le texte pour répondre aux questions!



3. Monique est ... de François.


- ☐ a. la soeur
- ☐ b. la tante
- ☒ c. le père
- ☐ d. le frère

Je m'appelle Sarah. J'ai une soeur. Elle s'appelle Monique. Nos parents s'appellent Paul et Sophie. J'ai un frère. Il s'appelle François. Il a une femme s'appelle Laura. Ils ont deux enfants, Sébastien et Marie.

Gambar 18. Warna dan warna huruf setelah direvisi

b) Ketepatan ukuran huruf/*font*

Lisez bien le texte pour répondre aux questions!



1. Est-ce que Sarah a un frère?

- a. oui, elle n'a pas un frère
- b. non, elle n'a pas un frère
- c. oui, elle a un frère
- d. si, elle a un frère

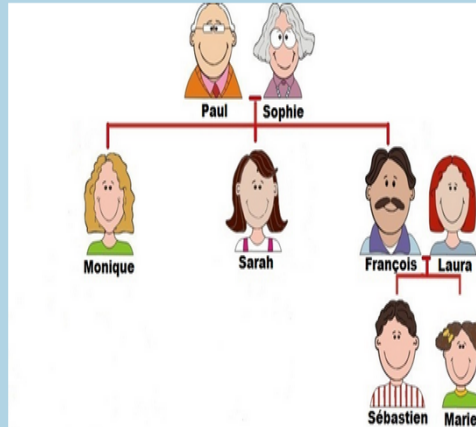
Je m'appelle Sarah. J'ai une soeur. Elle s'appelle Monique. Nos parents s'appellent monsieur Paul et madame Sophie. J'ai un frère. Il s'appelle François. Il a une femme s'appelle Laura. Ils ont deux enfants, Sébastien et Marie.

Gambar 19. Ukuran huruf sebelum direvisi

La famille de Sarah

★

Lisez bien le texte pour répondre aux questions!




1. Est-ce que Sarah a un frère?

- ☐ a. oui, elle n'a pas de frère
- ☐ b. non, elle n'a pas de frère
- ☐ c. oui, elle a un frère
- ☐ d. si, elle a un frère

Je m'appelle Sarah. J'ai une soeur. Elle s'appelle Monique. Nos parents s'appellent Paul et Sophie. J'ai un frère. Il s'appelle François. Il a une femme s'appelle Laura. Ils ont deux enfants, Sébastien et Marie.

Gambar 20. Ukuran huruf setelah direvisi

Lisez bien le texte pour répondre aux questions!



3. Est-ce que Zoé a un frère?

- a. oui, elle a un frère
- b. oui, elle n'a pas un frère
- c. non, elle n'a pas un frère
- d. si, elle a un frère

Je m'appelle Rémi. Ma mère s'appelle Anne. J'ai une cousine, c'est Zoé. La mère de Zoé s'appelle Marie, c'est la sœur d'Antoine, mon père. Zoé n'a pas de frère. Et moi aussi, je n'ai pas de cousin. Voilà c'est ma famille.

Gambar 21. Ukuran huruf sebelum direvisi

La famille de Rémi

Lisez bien le texte pour répondre aux questions!



3. Est-ce que Zoé a un frère?

- ☐ a. oui, elle a un frère
- ☐ b. oui, elle n'a pas de frère
- ☐ c. non, elle n'a pas de frère
- ☐ d. si, elle a un frère

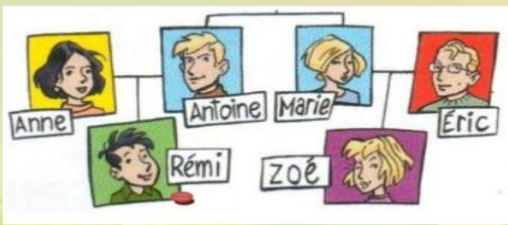
Je m'appelle Rémi. Ma mère s'appelle Anne. J'ai une cousine, c'est Zoé.
La mère de Zoé s'appelle Marie, c'est la sœur d'Antoine, mon père.
Zoé n'a pas de frère. Et moi aussi, je n'ai pas de cousin.
Voilà c'est ma famille.

Powered by 000webhost

Gambar 22. Ukuran huruf setelah direvisi

c) Kecermatan *ortografi*

Lisez bien le texte pour répondre aux questions!



4. Rémi est ... de Marie.

- a. le cousin
- b. la cousine
- c. l'oncle
- d. la tante

Je m'appelle Rémi. Ma mère s'appelle Anne. J'ai une cousine, c'est Zoé. La mère de Zoé s'appelle Marie, c'est la sœur d'Antoine, mon père. Zoé n'a pas de frère. Et moi aussi, je n'ai pas de cousin.
Voilà c'est ma famille.

Gambar 23. Kesalahan *ortografi* sebelum direvisi

La famille de Rémi

Lisez bien le texte pour répondre aux questions!



4. Marie est ... de Rémi.

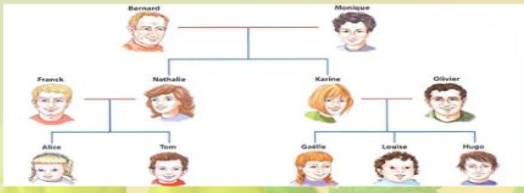
- ☐ a. le cousin
- ☐ b. la cousine
- ☐ c. l'oncle
- ☐ d. la tante

Je m'appelle Rémi. Ma mère s'appelle Anne. J'ai une cousine, c'est Zoé.
La mère de Zoé s'appelle Marie, c'est la sœur d'Antoine, mon père.
Zoé n'a pas de frère. Et moi aussi, je n'ai pas de cousin.
Voilà c'est ma famille.

Powered by 000webhost

Gambar 24. Kesalahan *ortografi* setelah direvisi

Lisez bien le texte pour répondre aux questions!



Bonjour! Je m'appelle Tom. Je vous présente ma famille. Mon grand-père s'appelle Bernard. Ma grand-mère s'appelle Monique. Mes grands-parents, Bernard et Monique. Mon père s'appelle Franck. Ma mère s'appelle Nathalie. Mes parents, Franck et Nathalie. Ma sœur s'appelle Alice. Mon oncle s'appelle Olivier. Ma tante s'appelle Karine. Ma cousine s'appelle Gaëlle. Elle a deux frères, ils s'appellent Hugo et Louise.

5. Bernard est ... de Karine.

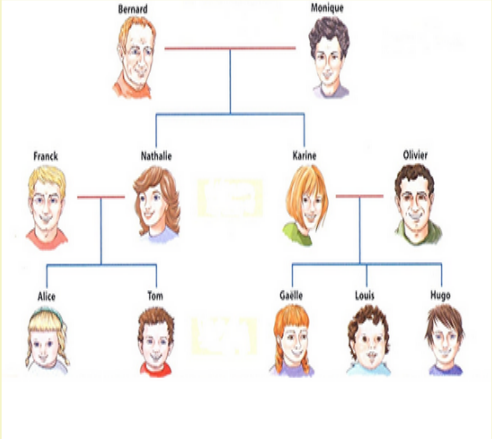
- a. le grand-père
- b. le grand-mère
- c. le père
- d. le mère

Gambar 25. Kesalahan *ortografi* sebelum direvisi

La famille de Tom

★

Lisez bien le texte pour répondre aux questions!



Bonjour! Je m'appelle Tom. Je vous présente ma famille. Mon grand-père s'appelle Bernard. Ma grand-mère s'appelle Monique. Mes grands-parents, Bernard et Monique. Mon père s'appelle Franck. Ma mère s'appelle Nathalie. Mes parents, Franck et Nathalie. Ma sœur s'appelle Alice. Mon oncle s'appelle Olivier. Ma tante s'appelle Karine. Ma cousine s'appelle Gaëlle. Elle a deux frères, ils s'appellent Hugo et Louis.

5. Bernard est ... de Karine.

- ☒ a. le grand-père
- ☐ b. la grand-mère
- ☐ c. le père
- ☐ d. la mère

Powered by 000webhost

Gambar 26. Kesalahan *ortografi* setelah direvisi

6. Ujicoba Produk

a. Tanggapan Siswa

Selain penilaian dari ahli materi dan ahli media, produk ini diujicobakan kepada siswa kelas XI IPA 2 SMA Angkasa Adisutjipto yang berjumlah 24 siswa.

Berikut tabel hasil kelayakan media oleh siswa:

Tabel 17. Tanggapan Siswa

NO	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang diperoleh	Skor ideal	Persentase
1	Pembelajaran	5	475	600	79,17%
2	Penyajian Materi	5	455	600	75,83%
3	Pengoperasian Media	8	729	960	75,94%
Jumlah		18	1658	2160	230,94%
Rata-rata					76,98%
Kategori					Setuju

Pada instrumen tanggapan siswa terdapat 3 aspek, yaitu: aspek pembelajaran, penyajian materi, dan pengoperasian media. Berdasarkan tabel di atas, diperoleh persentase rata-rata tanggapan siswa sebesar 76,98% dalam kategori “Setuju”. Selanjutnya, sesuai dengan hasil ujicoba dapat disimpulkan bahwa media permainan roda putar berbasis *website* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Prancis.

b. Kritik dan Saran

1. Buat lebih baik tampilan *gamenya*.
2. *Backsound* dibuat lebih menarik lagi.
3. *Gamenya* seru dan menyenangkan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam pengembangan media permainan roda putar berbasis *website* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis, peneliti menggunakan alur penelitian dari Sugiyono yang terdiri dari 6 tahap, yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan ujicoba produk.

Peneliti mengembangkan media roda putar berbasis *website* ini menggunakan aplikasi *HTML5* dan *Javascript*. *HTML5* adalah bahasa pemrograman untuk menstrukturkan dan menampilkan isi dari suatu halaman *website*. *Javascript* adalah bahasa pemrograman yang sering digunakan pada halaman *website* untuk menciptakan halaman *website* yang menarik, interaktif, dan dinamis. Sedangkan untuk penulisan kode menggunakan aplikasi *Aptana Studio*. Dalam mengembangkan media ini, peneliti meminta bantuan kepada saudara Galih Pratomo selaku *programmer*.

Media yang telah selesai dibuat diberi nama *La Roue Tournante*, peneliti memilih nama tersebut karena cukup mempresentasikan isi media. Kemudian media *La Roue Tournante* di *upload/hosting* ke *website*. Sehingga media ini dapat dimainkan dan dioperasikan secara *online* melalui alamat *website* la-roue-tournante.000webhostapp.com kapanpun dan dimanapun berada. Selain itu, media ini dapat membuat siswa belajar secara mandiri, dapat dijadikan sebagai sumber belajar siswa yang tidak mempunyai cukup waktu belajar, dan materi dalam media ini dapat di *update* secara mudah oleh peneliti. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hanum (2014: 33) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis *web* memiliki kelebihan yaitu: dapat diakses dimanapun,

kapanpun, dan mempelajari apapun, dapat membuat tautan sehingga siswa dapat mengakses informasi dari berbagai sumber, dapat menjadi sumber belajar bagi siswa yang tidak mempunyai cukup waktu belajar, dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan mandiri, serta isi materi pelajaran dapat di *update* secara mudah.

Selanjutnya media ini dapat diakses melalui kecanggihan teknologi, seperti: komputer, laptop, dan *smartphone*. Media ini memiliki kendala apabila diakses menggunakan *smartphone* yang memiliki layar berukuran kecil, maka tampilan layar media mengalami sedikit masalah yaitu pada beberapa pemenggalan kata. Tetapi, apabila media permainan roda putar berbasis *website* ini diakses menggunakan laptop, komputer, serta *smartphone* yang memiliki layar berukuran cukup besar, maka tampilan layar media tidak akan mengalami masalah tersebut.

Media permainan roda putar yang dikembangkan berisi materi *La vie familiale* berupa teks dan soal latihan yang bertujuan untuk melatih keterampilan membaca dan mengukur pemahaman siswa terhadap materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Tarigan (2015: 9) yang menyatakan bahwa tujuan kegiatan membaca yaitu untuk memperoleh informasi, mencakup isi, dan memahami makna suatu bacaan.

Dalam media ini terdapat sektor-sektor yang yang didalamnya berisi 5 teks dengan 5 soal latihan pilihan ganda pada setiap teks. Sehingga jumlah keseluruhan soal latihan berjumlah 25 soal. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Aulia (2016: 12) bahwa roda keberuntungan adalah media pembelajaran yang menggunakan sebuah lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor. Di dalam sektor tersebut terdapat pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa yang

dicantumkan dalam bentuk nomor tertentu pada sektor dalam lingkaran tersebut. Selain itu, terdapat menu-menu seperti: *compétence*, *grammaire*, *vocabulaire*, *référence*, *profil*, *jouer*, dan *instructions* guna memudahkan siswa dalam menggunakan *game* serta memahami teks dan soal latihan.

Selanjutnya, media permainan roda putar berbasis *website* tersebut divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Setelah media divalidasi, peneliti melakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan kritik dan saran dari ahli materi dan ahli media. Salah satunya peneliti melakukan perbaikan atau revisi sesuai saran dari ahli media yaitu ibu Dra. Siti Sumiyati, M.Pd yang menyarankan bahwa ketika siswa mendapatkan skor yang tidak memenuhi KKM, maka media secara otomatis mengulang kembali teks dan pertanyaan tersebut hingga siswa mendapatkan skor yang memenuhi KKM (skor ≥ 80). Pada tahap validasi, diperoleh persentase dari ahli materi sebesar 86,67% dalam kategori “Sangat Baik”, sedangkan penilaian dari ahli media memperoleh persentase sebesar 94,12% dalam kategori “Sangat Baik”. Hal tersebut menunjukkan bahwa media permainan roda putar berbasis *website* dapat diujicobakan di lapangan.

Media ini diujicobakan pada kelas XI IPA 2 SMA Angkasa Adisutjipto yang berjumlah 24 siswa. Ujicoba ini dilakukan di laboratorium bahasa pada saat jam istirahat. Hasil ujicoba dapat dilihat dari hasil angket yang telah diisi oleh siswa. Hasil angket tanggapan siswa, diperoleh persentase pada 3 aspek, yaitu: aspek pembelajaran sebesar 79,17% dalam kategori “Setuju”, penyajian materi sebesar 75,83% dalam kategori “Setuju”, dan pengoperasian media sebesar 75,94% dalam kategori “Setuju”. Pada aspek pembelajaran memiliki persentase tertinggi yaitu

sebesar 79,17% dalam kategori “Setuju” yang menunjukkan bahwa media ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Arsyad dalam Sukiman (2012: 28) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan informasi atau pesan yang mengandung maksud pembelajaran. Selain itu, berdasarkan persentase tersebut menunjukkan bahwa siswa dapat lebih memahami materi yang diberikan melalui media permainan roda putar berbasis *website*, sehingga hasil belajar mengalami peningkatan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Arsyad (2016: 29) mengenai salah satu manfaat penggunaan media pembelajaran yaitu dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar. Rata-rata persentase dari tiga aspek tersebut yaitu sebesar 76,98% dalam kategori “Setuju”. Hal tersebut menunjukkan bahwa media permainan roda putar berbasis *website* dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Prancis.

C. Keterbatasan Penelitian

Pengembangan media permainan roda putar berbasis *website* dengan materi *La vie familiale* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis memiliki kekurangan sebagai berikut:

1. Materi pada media permainan roda putar terbatas hanya pada materi *La vie familiale* dan berfokus pada keterampilan membaca.
2. Penelitian ini terbatas pada satu lembaga, yaitu SMA Angkasa Adisutjipto.

3. Media ini hanya dapat diakses melalui *website*, sehingga dalam penggunaannya harus tersambung ke internet.
4. Media ini memiliki kendala atau masalah apabila diakses melalui *smartphone* yang memiliki layar yang berukuran kecil.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media permainan roda putar berbasis *website* yang diberi nama *La roue tournante* untuk untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas XI dengan materi *La vie familiale*. Media ini dapat diakses kapanpun dan dimanapun yang terjangkau jaringan internet melalui alamat *website* la-roue-tournante.000webhostapp.com.
2. Berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan tanggapan siswa dapat disimpulkan bahwa media permainan roda putar berbasis *website* layak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Prancis, khususnya pada keterampilan membaca dengan materi *La vie familiale* untuk siswa kelas XI. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian dari ahli materi sebesar 86,67% dalam kategori “Sangat Baik” untuk diujicobakan, ahli media sebesar 94,12% dalam kategori “Sangat Baik” untuk diujicobakan, dan dari tanggapan siswa sebesar 76,98% dalam kategori “Setuju” untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran bahasa Prancis.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang diberikan sebagai berikut:

1. Media permainan roda putar berbasis *website* ini dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran bahasa Prancis.

2. Materi pada media perlu dikembangkan lebih lanjut dengan penambahan materi-materi baru, misalnya materi *les activités quotidiennes*, *les vacances* dan materi lainnya.
3. Diperlukan pengaturan *reposive* pada media, agar tampilan layar tidak mengalami masalah apabila dioperasikan menggunakan *smartphone* yang memiliki layar berukuran kecil.

DAFTAR PUSTAKA

- Adipu, Meldi Adipu. 2014. *Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Menjamurnya Perjudian Togel Di Desa Botumoito Kecamatan Botumoito Kabupaten Boalemo*. Diakses dari <http://eprints.ung.ac.id/3376/> pada tanggal 7 Oktober 2017.
- Afriyanti, Gezi dkk. 2014. *Penerapan Teknik Pembelajaran Roda Keberuntungan Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas XI IPS SMAN Padang Tahun Pelajaran 2013/2014*. Diakses dari <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=263776&val=6304&title=PENERAPAN%20TEKNIK%20PEMBELAJARAN%20RODA%20KEBERUNTUNGAN%20TERHADAP%20PEMAHAMAN%20KONSEP%20MATEMATIS%20SISWA%20KELAS%20XI%20IPS%20SMAN%202016%20PADANG%20TAHUN%20PELAJARAN%202013/2014> pada tanggal 7 Oktober 2017.
- Amaliyah. 2015. *Keefektifan Permainan Roda Iqra' untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas VII di MTs ATH Thahiriyah Banjarnegara Tahun Ajaran 2014/2015*. Diakses dari <http://lib.unnes.ac.id/20985/1/2303411019-S.pdf> pada tanggal 19 Maret 2017.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aulia, Aulia. 2016. *Penerapan Metode Pembelajaran Tanya-Jawab dalam Bentuk Roda Keberuntungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Tanjung Kabupaten Ogan Ilir*. Diakses dari http://eprints.radenfatah.ac.id/692/1/AULIA_TarPai.pdf pada tanggal 13 Maret 2017.
- Ayni, Sri Nur. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Comprehension Ecrite Berbasis Macromedia Flash Profesional 8 untuk Siswa Kelas XI SMA N 1 Tayu*. Skripsi S1. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Faizah, Nanik. 2014. *Keefektifan Teknik Herringbone untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Prambanan Klaten*. Skripsi S1. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY.

- Fitri, Yona Marga. 2014. *Pengaruh Penerapan Strategi Roda Keberuntungan Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII SMPN 1 Pulau Punjung Kabupaten Darmasraya*. Diakses dari <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=316978&val=6304&title=PENGARUH%20PENERAPAN%20STRATEGI%20RODA%20KEBERUNTUNGAN%20TERHADAP%20PEMAHAMAN%20KONSEP%20MATEMATIS%20SISWA%20KELAS%20VII%20SMPN%201%20PULAU%20PUNJUNG%20KABUPATEN%20DHARMASRAYA> pada 7 Oktober 2017.
- Hamidah. 2016. *Upaya Meningkatkan Perkembangan Membaca Permulaan Melalui Media Gambar pada Anak Usia Dini Kelompok B PAUD Wijaya Kesuma Bandar Lampung 2016*. Diakses dari <http://digilib.unila.ac.id/23996/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf> pada tanggal 26 Maret 2017.
- Hanum, Fathikah Fauziah. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di SMA Negeri 1 Banguntapan*. Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/24108/1/1.halaman%20awal.pdf> pada tanggal 25 Maret 2017.
- Hastuti, Khomariah Dwi. 2016. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Make-A Match untuk Peserta Didik Kelas XI Bahasa Prancis SMAN 1 Prambanan Klaten*. Diunduh dari <http://eprints.uny.ac.id/40876/1/Khomariah%20Dwi%20Hastuti.pdf> pada tanggal 22 April 2017.
- Istanto, Budi. 2015. *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Kartu Kata pada Siswa Kelas I SD Negeri 1 Pandeyan Jatinom Klaten*. Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/13676/1/SKRIPSI%20PTK.pdf> pada tanggal 26 Maret 2017.
- Jaelani, M. 2012. *Peningkatan Kemampuan Menulis Huruf Al Qur'an Melalui Penggunaan Rotar (Roda Putar) Siswa Kelas III SD Negeri 2 Pegulon Kendal*. Diunduh dari <http://eprints.walisongo.ac.id/490/4/103111142Coverdll.pdf> pada tanggal 11 Maret 2017.
- Khasanah, Kholifatun. 2016. *Penggunaan Media Pembelajaran Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016*. Diakses dari <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/3624/3/BAB%20II.pdf> pada tanggal 26 Maret 2017.

- Laksana, Novianto Yudha. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wayang Sebagai Pendukung Program Keahlian Seni Pedalangan Materi Silsilah Tokoh Wayang Mahabarata Berbasis Web*. Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/19804/1/Novianto%20Yudha%20-%2008520244068.pdf> pada tanggal 11 Maret 2017.
- Nataliya, Prima. 2015. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Siswa Sekolah Dasar*. Diakses dari <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jipt/article/download/3536/4069> pada tanggal 22 Maret 2017.
- Ningsih, Nur Sugistiarini Fidia. 2015. *Efektivitas Media Permainan Word Square dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis pada Keterampilan Membaca Siswa Kelas XII IPS SMA N 1 Depok*. Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/15825/1/Nur%20Sugistiarini%20FN%2007204241023.pdf> pada tanggal 29 April 2017.
- Oktaviana, Pratiwi. 2016. *Pengembangan Game Tebak Gambar Bahasa Prancis Berbasis Android pada Keterampilan Menulis Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Prambanan Klaten*. Skripsi S1. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY.
- Pri, Benny A. 2014. *Modul Pelatihan: Pengertian dan Perkembangan Konsep Media Pembelajaran serta Teori Belajar yang Melandasinya*. Diunduh dari <https://sumberbelajar.belajar.kemdikbud.go.id/PPB/Konten%20Materi/16%20Uwes%20Chaeruman/diklat%2024/modul%2070/Buku/Belajar%20Berbasis%20Aneka%20Diakses.pdf> pada tanggal 13 Maret 2017.
- Putra, Dimas Agung Satrio. 2015. *Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Sleman dengan Strategi Reciprocal Teaching*. Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/27968/1/1.%20LEMBAR%20PENGESAHAN%20%2B%20ABSTRAK.pdf> pada tanggal 25 Maret 2017.
- Rahman, Shinta Meylia dkk. 2013. *Penerapan Teknik Pembelajaran Roda Keberuntungan Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII SMP Negeri 11 Padang*. Diakses dari <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=263744&val=6304&title=PENERAPAN%20TEKNIK%20PEMBELAJARAN%20RODA%20KEBERUNTUNGAN%20TERHADAP%20PEMAHAMAN%20KONSEP%20MATEMATIS%20SISWA%20KELAS%20VII%20SMP%20NEGERI%2011%20PADANG> pada tanggal 22 Maret 2017.
- Rosyidi, Ahmad Zainur. 2017. *Peningkatan Motivasi Belajar Pkn Materi Pemerintahan Provinsi Melalui Strategi Roda Keberuntungan Pada Siswa Kelas IV MI Al-Hidayah Gedangan Sidoharjo*. Diakses dari <http://digilib.uinsby.ac.id/15871/> pada tanggal 7 Oktober 2017.

- Sadiman, S. Arief dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sedyaningsih, Welas. 2016. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Adobe Flash CS6 pada Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA N 1 Sanden*. Skripsi S1. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI.
- Sumiyati, Siti. 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Kala Lampau Bahasa Prancis untuk Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY*. Tesis Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV Angkasa.
- Wahyuni, Dwi. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Roda Keberuntungan Terhadap Kemampuan Menulis Hanzi pada Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri Cerme Tahun Ajaran 2016/2017*. Diakses dari <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/article/22095/117/article.pdf> pada tanggal 22 Maret 2017.
- Yuhefizar. 2013. *Cara Mudah dan Murah Membangun Dana Mengelola Website*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

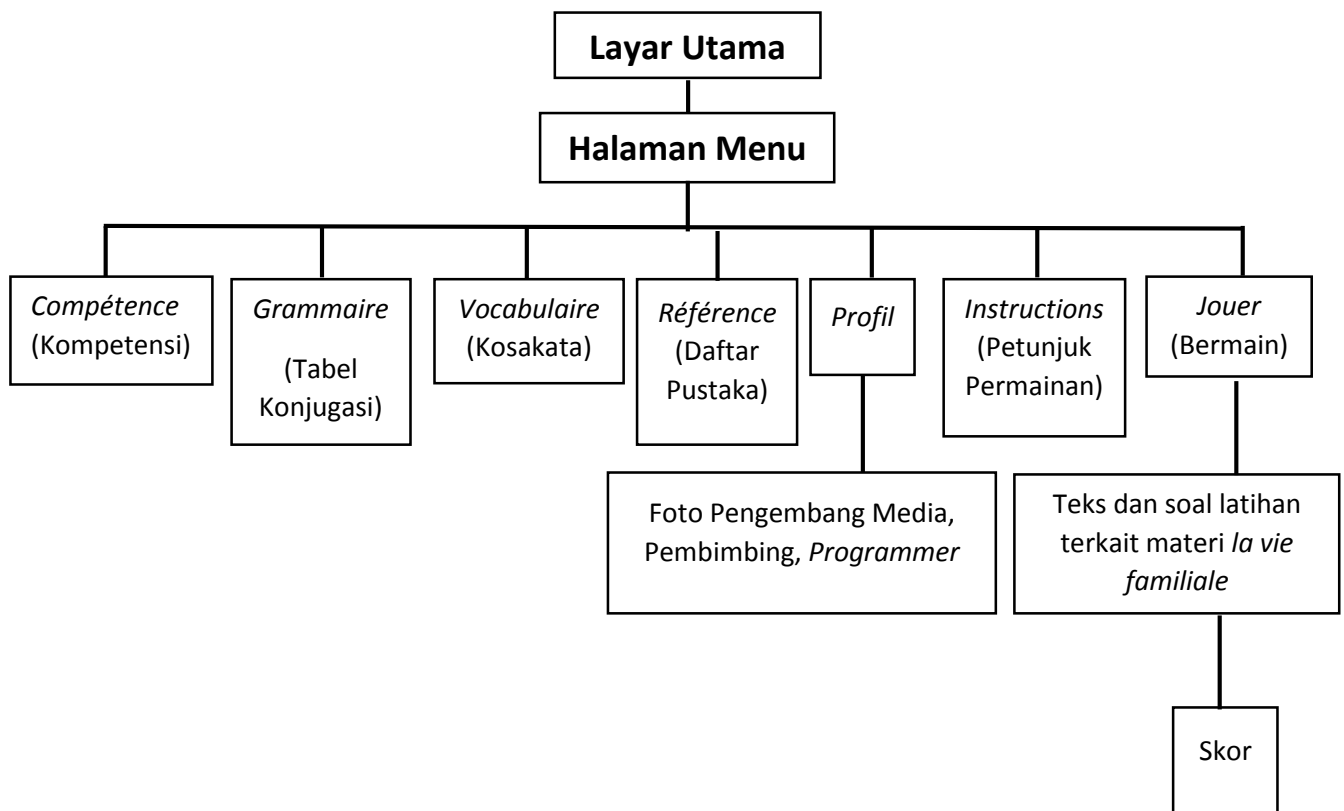
LAMPIRAN

LAMPIRAN I

- 1. *Flowchart***
- 2. *Story Board***
- 3. **Naskah Materi****
- 4. **Silabus Kelas XI****

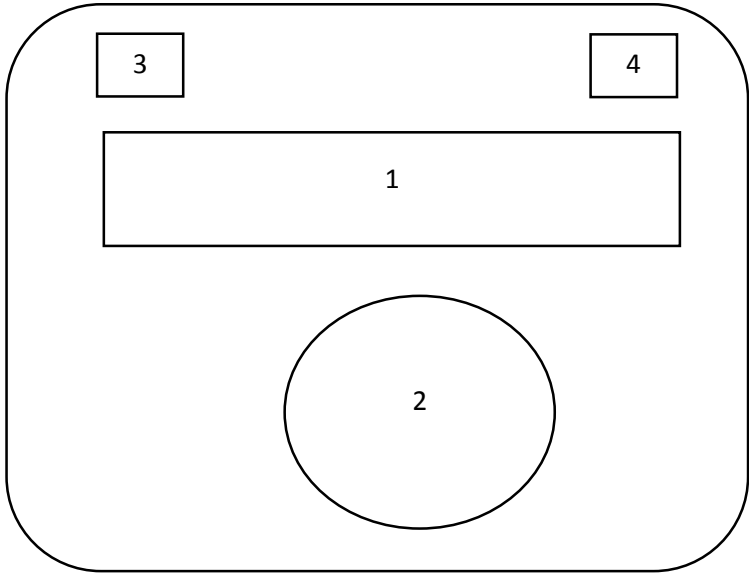
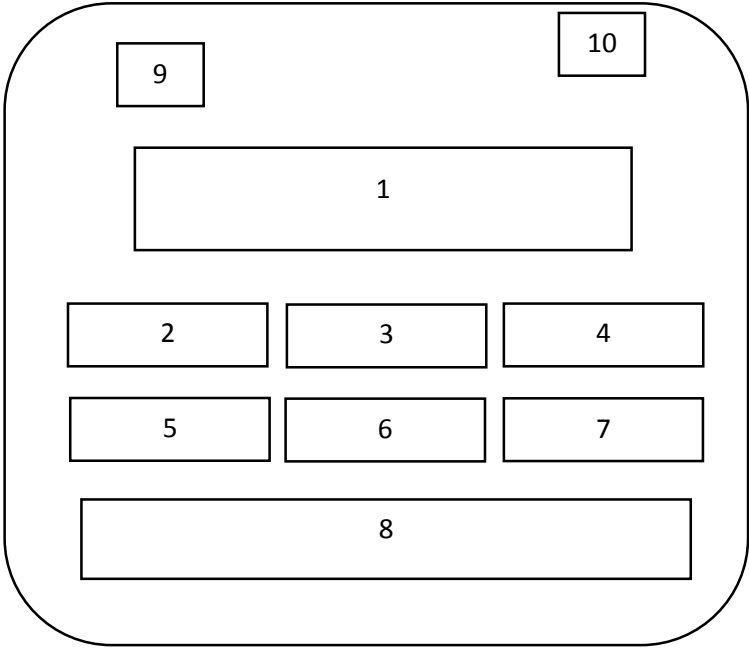
Lampiran 1

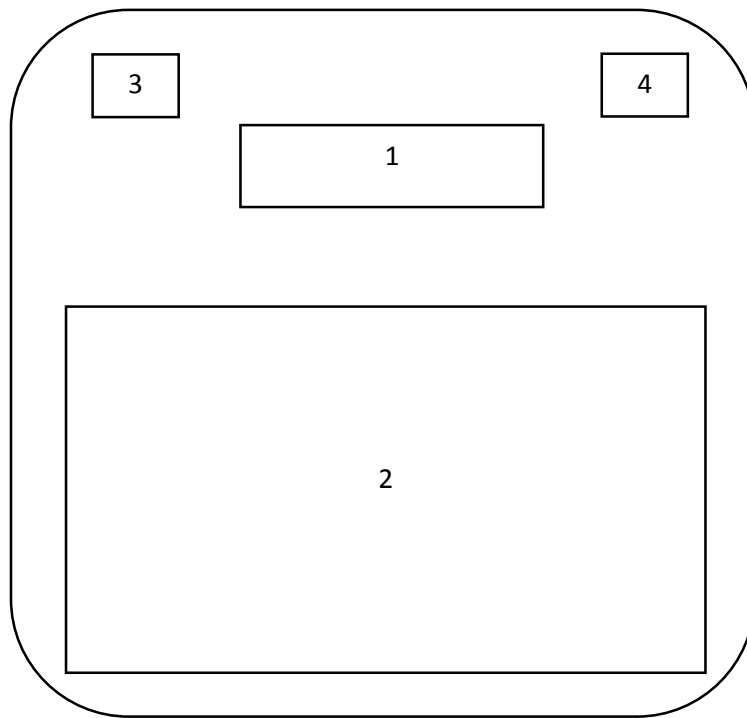
Flowchart media roda putar berbasis website (La Roue Tournante)



Lampiran 2

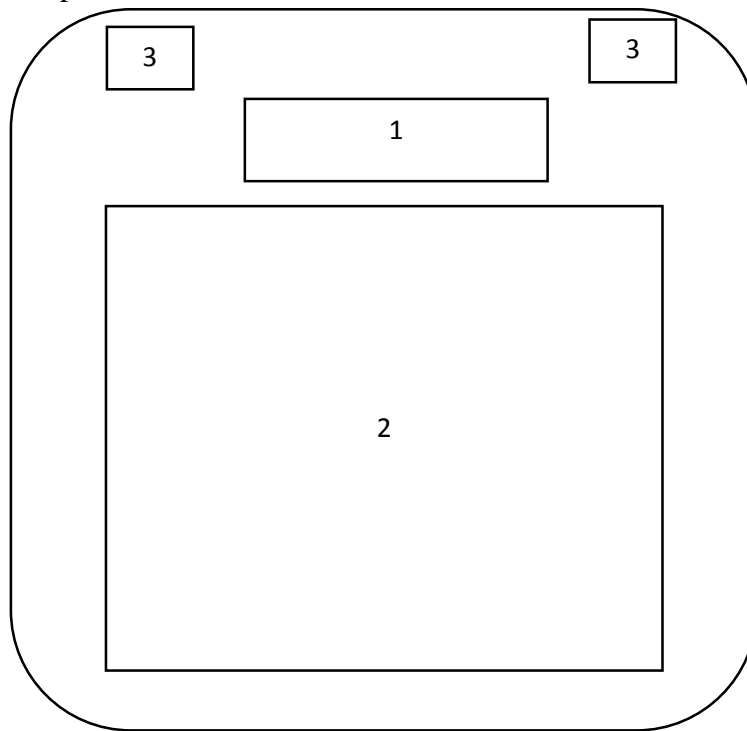
Story board media roda putar berbasis website (La Roue Tournante)

<p>Tampilan Layar Utama</p> 	<p>Keterangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul Skripsi 2. Logo UNY 3. <i>Home</i> (Tampilan layar utama) 4. Menu
<p>Tampilan Nama dan Menu Media Permainan</p> 	<p>Keterangan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nama Media Permainan (<i>La Roue Tournante</i>) 2. <i>Compétence</i> (Kompetensi) 3. <i>Grammaire</i> (Tabel Konjugasi) 4. <i>Vocabulaire</i> (Kosa Kata) 5. <i>Référence</i> (Daftar Pustaka) 6. <i>Profil</i> (Pengembang Media, pembimbing, programmer) 7. <i>Jouer</i> (Bermain) 8. <i>Instructions</i> (Instruksi) 9. <i>Home</i> (Tampilan layar utama) 10. Menu

Tampilan Menu *Compétence*

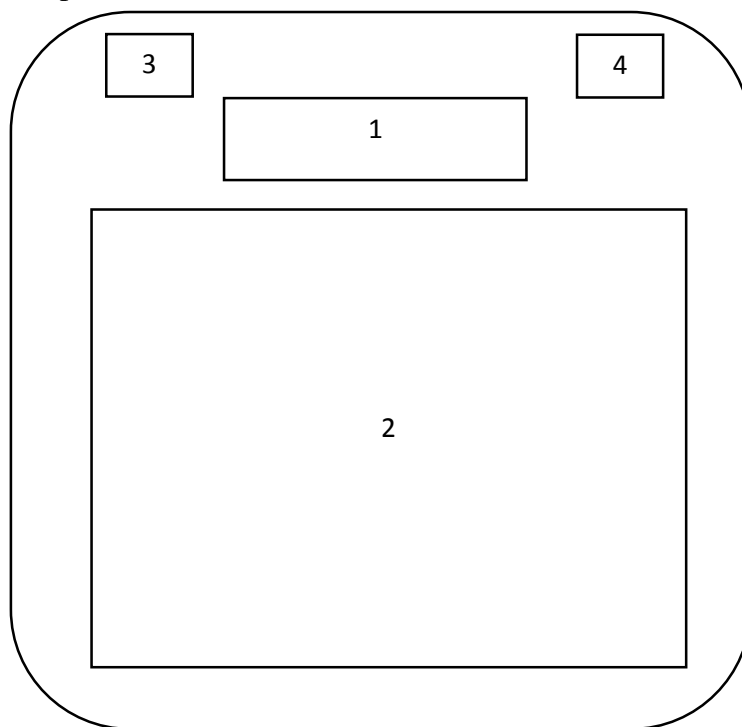
Keterangan:

1. Judul: *Compétence*
2. Kompetensi (SK, KD, Indikator)
3. *Home* (Tampilan layar utama)
4. Menu

Tampilan Menu *Grammaire*

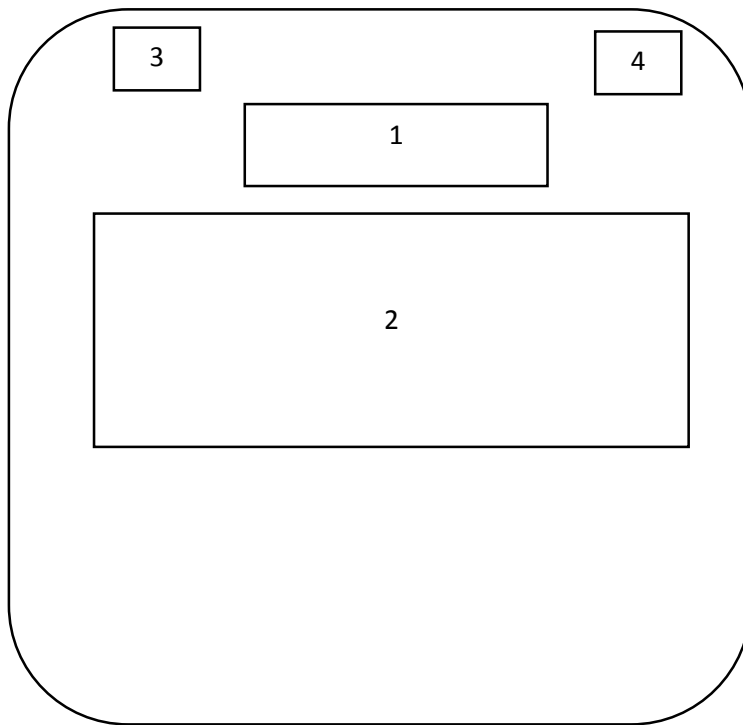
Keterangan:

1. Judul: *Grammaire*
2. Tabel Konjugasi (*Les articles, adjectifs possessifs*)
3. *Home* (Tampilan layar utama)
4. Menu

Tampilan Menu *Vocabulaire*

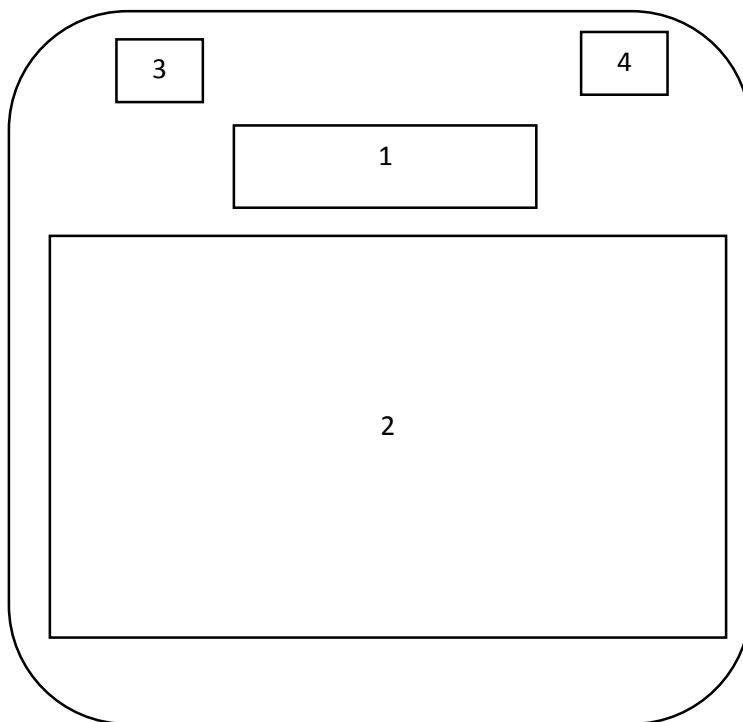
Keterangan:

1. Judul: *Vocabulaire*
2. Kosa kata terkait materi *La Vie Familiale*
3. *Home* (Tampilan layar utama)
4. Menu

Tampilan Menu *Référence*

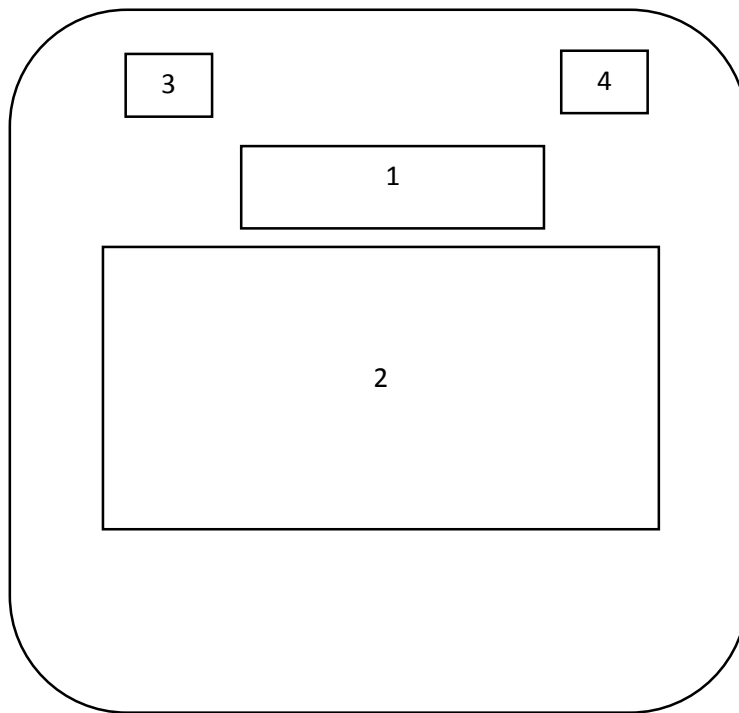
Keterangan:

1. Judul: *Référence*
2. Daftar Pustaka
3. *Home* (Tampilan layar utama)
4. Menu

Tampilan Menu *Profil*

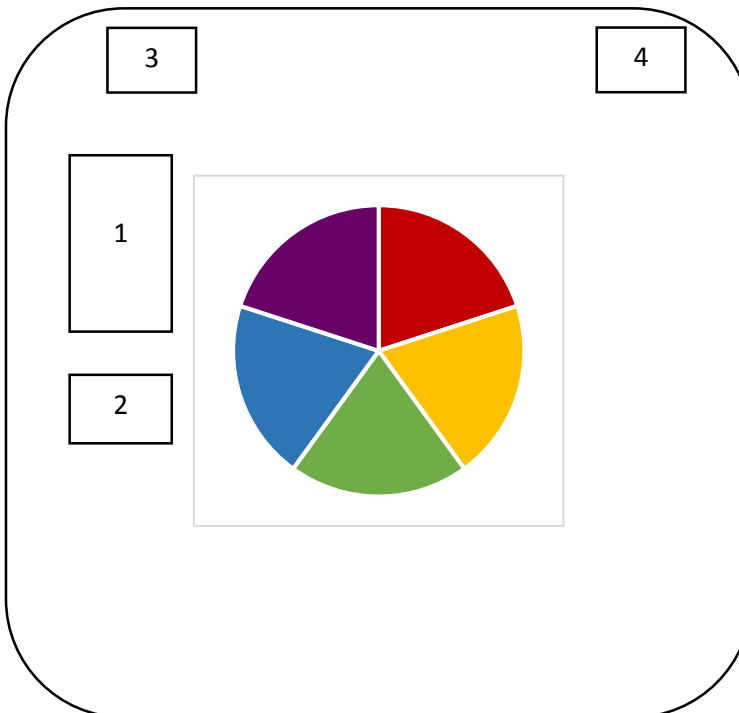
Keterangan:

1. Judul: *Profil*
2. Foto pengembang media, pembimbing, programmer.
3. *Home* (Tampilan layar utama)
4. Menu

Tampilan Menu *Instructions*

Keterangan:

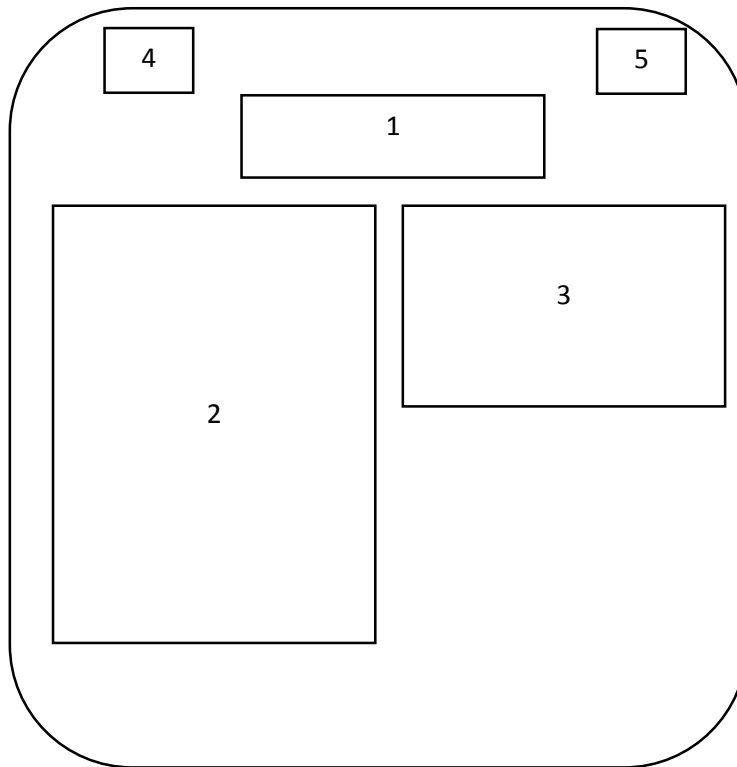
1. Judul: *Instructions*
2. Petunjuk mengerjakan soal latihan
3. *Home* (Tampilan layar utama)
4. Menu

Tampilan Menu *Jouer*

Keterangan:

1. Pilihan kecepatan putaran roda
2. Tombol putar
3. *Home* (Tampilan layar utama)
4. Menu

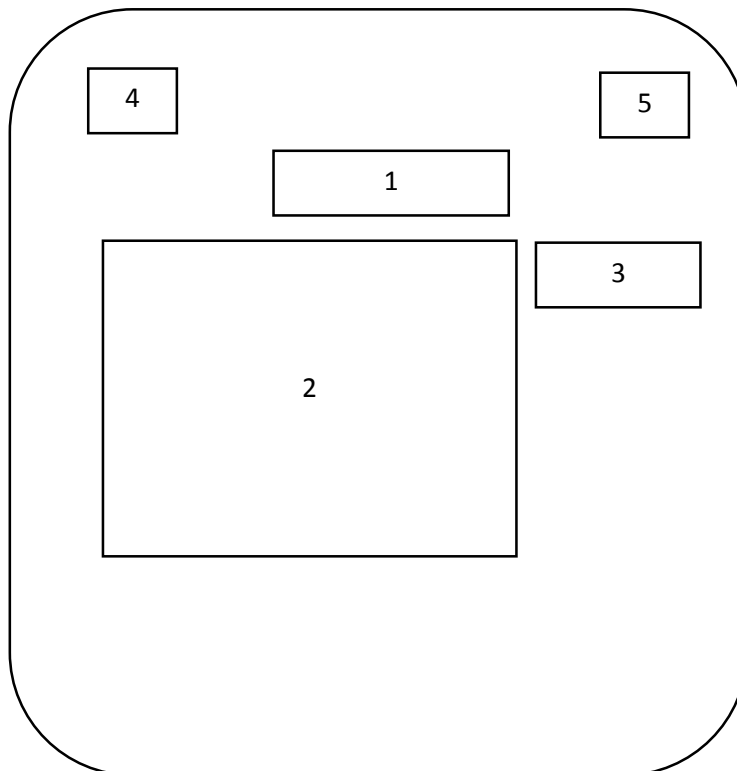
Tampilan Menu Teks dan Pertanyaan



Keterangan:

1. Judul teks
2. Teks Materi *La Vie Familiale*
3. Pertanyaan
4. *Home* (Tampilan layar utama)
5. Menu

Tampilan Skor



Keterangan:

1. Judul:
2. Skor atas jawaban siswa
3. Tombol lanjut untuk melanjutkan permainan (apabila siswa mendapatkan skor < 80 , maka siswa harus menjawab kembali pertanyaan teks tersebut sampai menghasilkan skor ≥ 80)
4. *Home* (Tampilan layar utama)
5. Menu

Lampiran 3

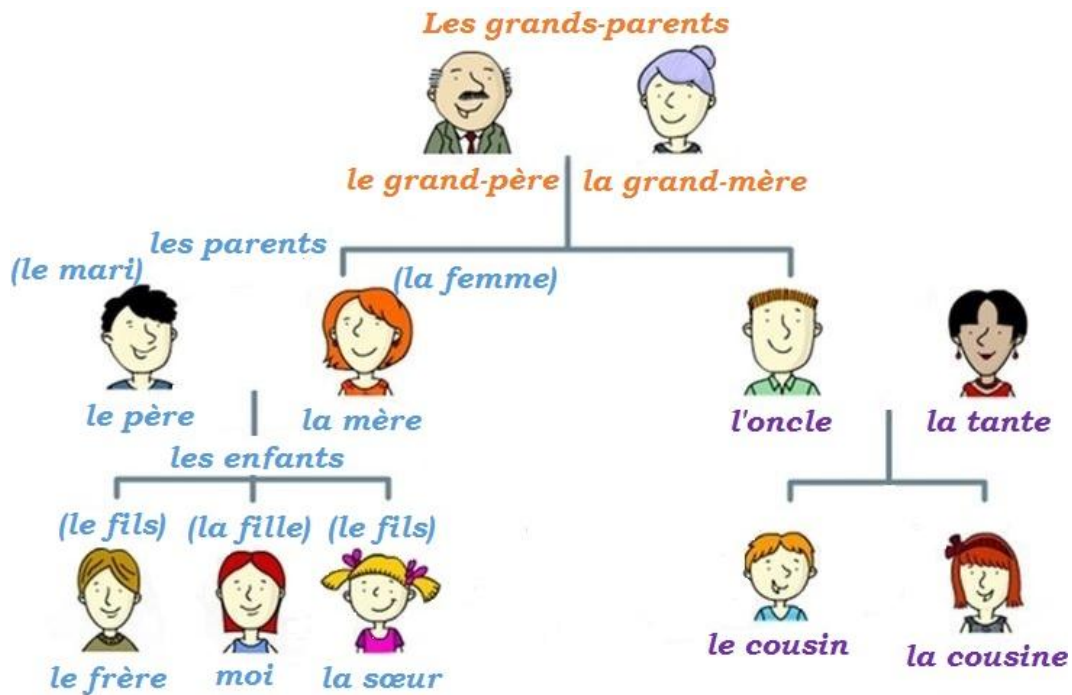
Naskah materi media permainan roda putar berbasis *website* dengan materi *La vie familiale*

Grammaire

<i>Les articles</i>	<i>SINGULIER</i>			<i>PLURIEL</i>
	<i>Masculin</i>	<i>Féminin</i>	<i>Voyelle</i>	<i>Masculin</i>
<i>Indéfinis</i>	<i>un</i>	<i>une</i>	<i>un/une</i>	<i>des</i>
<i>Définis</i>	<i>le</i>	<i>la</i>	<i>l'</i>	<i>les</i>

<i>Les adjectifs possessifs</i>	<i>SINGULIER</i>		<i>PLURIEL</i>
	<i>Masculin</i>	<i>Féminin</i>	
<i>Je</i>	<i>mon</i>	<i>ma</i>	<i>mes</i>
<i>Tu</i>	<i>ton</i>	<i>ta</i>	<i>tes</i>
<i>Il/elle</i>	<i>son</i>	<i>sa</i>	<i>ses</i>
<i>Nous</i>	<i>notre</i>		<i>nos</i>
<i>Vous</i>	<i>votre</i>		<i>vos</i>
<i>Ils/elles</i>	<i>leur</i>		<i>leurs</i>

Vocabulaire

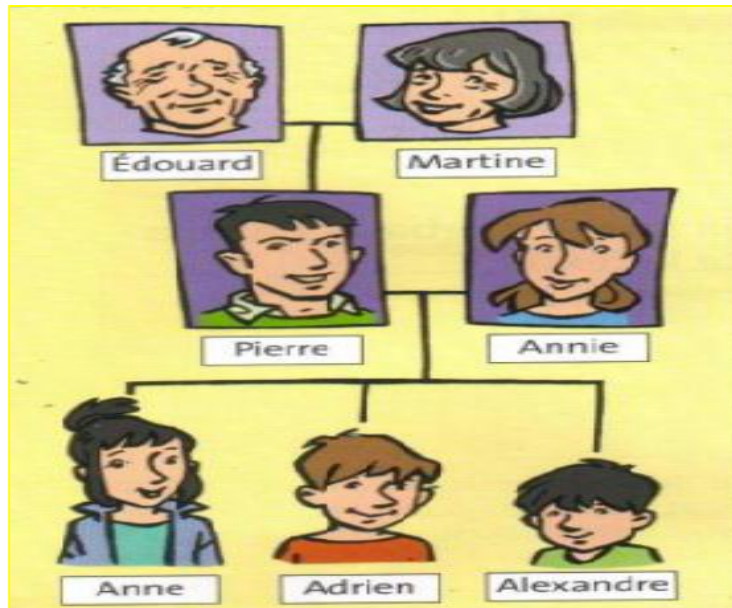


<i>Les grands-parents</i>	: kakek-nenek
<i>Le grand-père</i>	: kakek
<i>La grand-mère</i>	: nenek
<i>Les parents</i>	: orangtua
<i>Le père</i>	: ayah
<i>La mère</i>	: ibu
<i>Le mari</i>	: suami
<i>La femme</i>	: istri
<i>Les enfants</i>	: anak-anak
<i>Le fils</i>	: anak laki-laki
<i>La fille</i>	: anak perempuan
<i>Le frère</i>	: saudara laki-laki
<i>La sœur</i>	: saudara perempuan
<i>L'oncle</i>	: paman

<i>La tante</i>	: tante
<i>Le cousin</i>	: sepupu laki-laki
<i>La cousine</i>	: sepupu perempuan

Teks dan Soal Pilihan Ganda

Lisez bien le texte pour répondre aux questions!

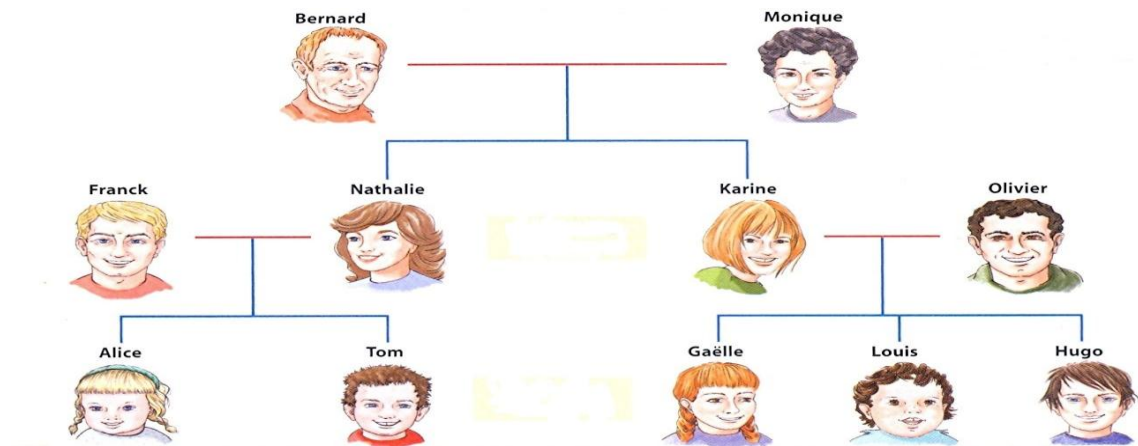


Je m'appelle Alexandre, j'ai une soeur et un frère. Ma soeur s'appelle Anne et mon frère s'appelle Adrien. Mon père s'appelle Pierre. Ma mère s'appelle Annie. Édouard est mon grand-père. Ma grand-mère s'appelle Martine.

1. Édouard est ... d'Anne.
 - a. le grand-père
 - b. la grand-mère
 - c. le père
 - d. le frère
2. La mère de mon père s'appelle...
 - a. Martine
 - b. Annie
 - c. Anne

- d. Adrien
- 3. Combien d'enfants Pierre a-t-il? Il a ...
 - a. un enfant
 - b. deux enfants
 - c. trois enfants
 - d. quatre enfants
- 4. Qui est Annie? Elle est ...
 - a. la mère d'Alexandre
 - b. la grand-mère d'Anne
 - c. la femme d'Édouard
 - d. la soeur d'Adrien
- 5. Martine est ... d'Anne.
 - a. le grand-père
 - b. la grand-mère
 - c. le père
 - d. la mère

Lisez bien le texte pour répondre aux questions!



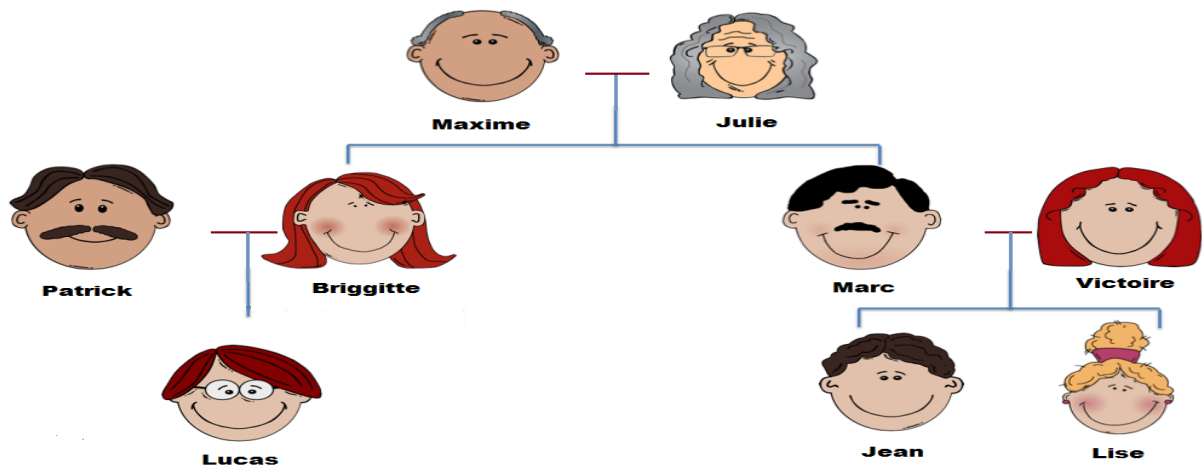
Bonjour! Je m'appelle Tom. Je vous présente ma famille. Mon grand-père s'appelle Bernard. Ma grand-mère s'appelle Monique. Mes grands-parents, Bernard et Monique. Mon père s'appelle Franck. Ma mère s'appelle Nathalie. Mes parents, Franck et Nathalie. Ma sœur s'appelle Alice.

Mon oncle s'appelle Olivier. Ma tante s'appelle Karine. Ma cousine s'appelle Gaëlle. Elle a deux frères, ils s'appellent Hugo et Louis.

1. Est-ce qu'Alice a une cousine?
 - a. oui, elle a une cousine
 - b. si, elle a une cousine
 - c. oui, elle n'a pas de cousine
 - d. non, elle n'a pas de cousine
2. Monique est ... d'Hugo.
 - a. la grand-mère
 - b. la mère
 - c. la tante

- d. la cousine
- 3. Tom a combien de cousins?
 - a. un cousin
 - b. deux cousins
 - c. trois cousins
 - d. quatre cousins
- 4. Le père de Gaëlle s'appelle ...
 - a. Franck
 - b. Bernard
 - c. Louise
 - d. Olivier
- 5. Bernard est ... de Karine.
 - a. le grand-père
 - b. la grand-mère
 - c. le père
 - d. la mère

Lisez bien le texte pour répondre aux questions!



Je m'appelle Julie. Mon mari s'appelle Maxime. J'ai deux enfants, Brigitte et Marc. Brigitte a un mari, s'appelle Patrick. Ils ont un fils, Lucas.

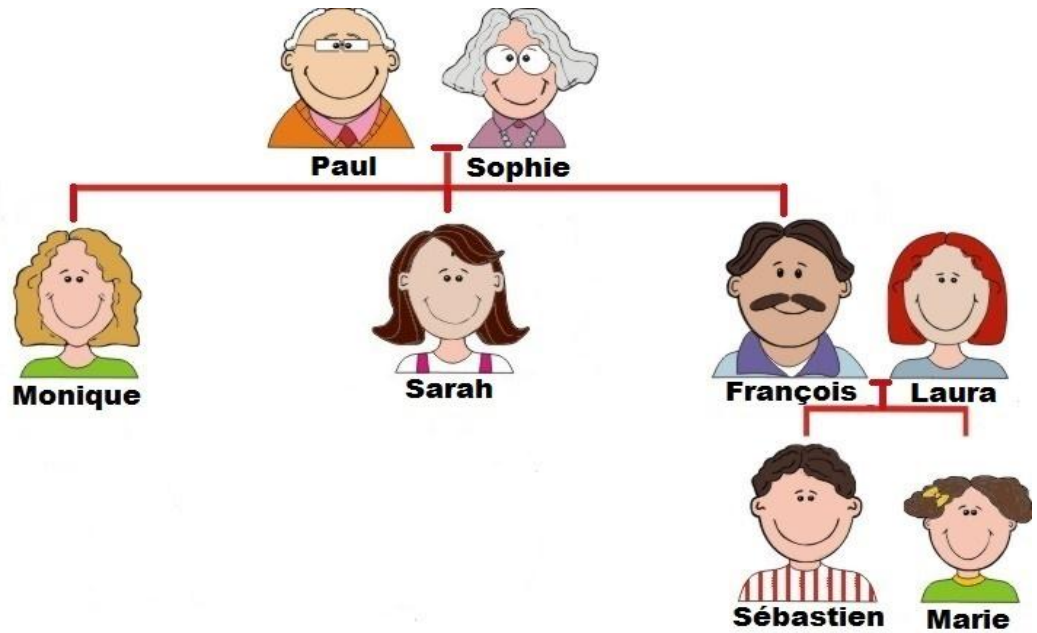
Marc a une femme, elle s'appelle Victoire. Marc et Victoire ont un fils et une fille.

Ils s'appellent Jean et Lise.

1. Qui est Maxime? Il est ...
 - a. le père de Jean
 - b. le grand-père de Brigitte
 - c. le mari de Julie
 - d. le frère de Marc
2. Les parents de Lise sont ...
 - a. Marc et Victoire
 - b. Marc et Julie
 - c. Patrick et Victoire

- d. Maxime et Victoire
3. Le cousin de Lucas s'appelle ...
- a. Lise
 - b. Marc
 - c. Jean
 - d. Brigitte
4. Brigitte est ... de Lise.
- a. la tante
 - b. la mère
 - c. l'oncle
 - d. le père
5. Combien d'enfants Maxime a-t-il? Il a ...
- a. un enfant
 - b. deux enfants
 - c. trois enfants
 - d. quatre enfants

Lisez bien le texte pour répondre aux questions!



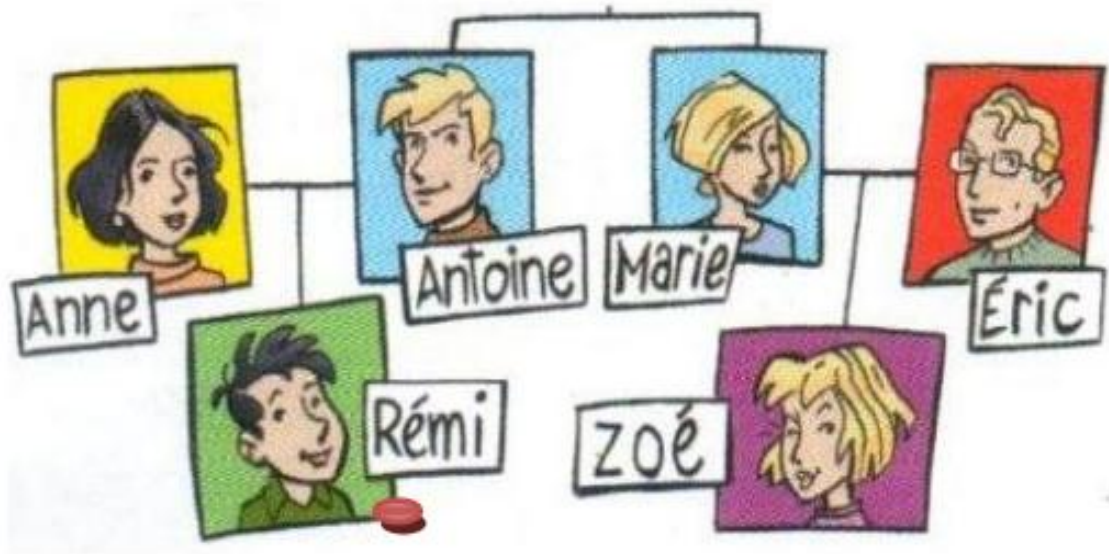
Je m'appelle Sarah. J'ai une soeur. Elle s'appelle Monique. Nos parents s'appellent Paul et Sophie. J'ai un frère. Il s'appelle François.

Il a une femme s'appelle Laura. Ils ont deux enfants, Sébastien et Marie.

1. Est-ce que Sarah a un frère?
 - a. oui, elle n'a pas de frère
 - b. non, elle n'a pas de frère
 - c. oui, elle a un frère
 - d. si, elle a un frère
2. Combien d'enfants Paul a-t-il? Il a ...
 - a. un enfant
 - b. deux enfants
 - c. trois enfants

- d. quatre enfants
3. Monique est ... de François.
- a. la soeur
 - b. la tante
 - c. le père
 - d. le frère
4. Qui est Sophie? Elle est ...
- a. la femme de François.
 - b. la mère de Marie.
 - c. la mère de Sébastien.
 - d. la femme de Paul.
5. Monique a combien de soeurs?
- a. une soeur
 - b. deux soeurs
 - c. trois soeurs
 - d. quatre soeurs

Lisez bien le texte pour répondre aux questions!



Je m'appelle Rémi. Ma mère s'appelle Anne. J'ai une cousine, c'est Zoé.

La mère de Zoé s'appelle Marie, c'est la sœur d'Antoine, mon père.

Zoé n'a pas de frère. Et moi aussi, je n'ai pas de cousin.

Voilà c'est ma famille.

1. Combien d'enfants Anne a-t-elle? Elle a ...
 - a. un enfant
 - b. deux enfants
 - c. trois enfants
 - d. quatre enfants
2. Les parents de Rémi sont ...
 - a. Antoine et Marie
 - b. Antoine et Anne

- c. Eric et Marie
 - d. Eric et Anne
3. Est-ce que Zoé a un frère?
- a. oui, elle a un frère
 - b. oui, elle n'a pas de frère
 - c. non, elle n'a pas de frère
 - d. si, elle a un frère
4. Marie est ... de Rémi.
- a. le cousin
 - b. la cousine
 - c. l'oncle
 - d. la tante
5. Zoé a combien de cousins?
- a. un cousin
 - b. deux cousins
 - c. trois cousins
 - d. quatre cousins

Lampiran 4**Silabus**

Nama Sekolah : SMA
Mata Pelajaran : Bahasa Prancis
Kelas / Program : XI / IPA-IPS
Semester : 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.Mendengarkan Memahami wacana lisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan keluarga dan kehidupan sehari-hari	1.1 Mengidentifikasi bunyi, ujaran (kata, frasa atau kalimat) dalam suatu konteks dengan mencocokkan, dan membedakan secara tepat.	Tema: Kehidupan Keluarga Kehidupan Sehari-hari Yang memuat kosakata, pola kalimat dan ungkapan komunikatif sesuai tema Savoir – faire <ul style="list-style-type: none"> • Presenter les membres de famille (arbre familial) • Donner l’emploi de temps quotidien • Exprimer les goûts / les préférences • Donner et demander des opinions Grammaire <ul style="list-style-type: none"> • être + adjective, vouloir • pronoms personnels • adjectif possessif • verbes en –er, pronominal 	KD 1 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mencocokkan gambar dengan ujaran yang didengar ▪ Melengkapi kata dengan huruf yang disediakan ▪ Menentukan benar / salah ujaran yang didengar 	Tatap muka <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan wacana lisan dengan berbagai media (ucapan guru, tape dll) • Menyebutkan kata-kata yang didengar • Mencocokkan gambar dengan ujaran yang didengar • Menuliskan kata-kata yang didengar • Menentukan benar / salah ujaran yang didengar Tugas Terstruktur <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melengkapi kalimat dengan adjectif possessif ▪ Melengkapi kalimat dengan konjugasi keterangan kerja Tugas mandiri tak terstruktur Menyebutkan anggota keluarga dengan bahasa perancis	Jenis : <ul style="list-style-type: none"> • Tugas individu • Praktik • Ulangan harian 	Comp Orale Kehidupan Keluarga 2 X 45 menit Kehidupan Sehari-hari 2 X 45 menit	1. Buku 2. Gambar 3. Kaset Yang memuat tentang tema terkait

	<p>1.2 Memperoleh Informasi umum, dan atau rinci dari berbagai bentuk wacana lisan sederhana secara tepat.</p>	<p>verbe 2 ème groupe, 3 ème groupe</p> <ul style="list-style-type: none"> • les articles partitifs • l'Interrogation : combien • les adjectives qualificatifs • pronoms objets directs • la comparaison <p>Vocabulaire:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les relations familiales • Les aliments, les repas, les vêtements 	<p>KD 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menentukan informasi umum / tema dari wacana lisan. ▪ Menentukan informasi tertentu / kata kunci dari wacana lisan. ▪ Menentukan informasi rinci dari wacana lisan. 	<p>Tatap muka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan wacana lisan dengan menggunakan berbagai media (ucapan guru, tape dll) • Mendiskusikan isi wacana lisan secara global • Menuliskan isi wacana lisan secara global • Memaparkan isi wacana lisan secara global <p>Tugas terstruktur Menyebutkan relation keluarga dari suatu gambar</p> <p>Tugas mandiri tak terstruktur Menyebutkan anggota keluarga dan hubungannya</p>	<p>Tugas Kelompok</p>		<p>1. Buku</p> <p>2. Gambar</p> <p>3. Kaset</p> <p>Yang memuat tentang tema terkait</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------	--	-----------------------------------------------------------------------------------------

<p>2. Berbicara</p> <p>Mengungkapkan informasi secara lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang Kehidupan Keluarga dan Kehidupan Sehari-hari</p>	<p>2.1 Menyampaikan berbagai informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam kalimat sederhana sesuai konteks yang mencer-minkan keca-kapan berbaha-sa yang santun.</p> <p>2.2 Melakukan dialog sederhana dengan lancar dan tepat yang mencer-minkan</p>		<p>KD 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menirukan ujaran dengan tepat ▪ Menyebutkan ujaran dengan tepat ▪ Menyampaikan informasi sederhana sesuai konteks <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan sesuai konteks • Menjawab pertanyaan sesuai konteks 	<p><i>Tatap Muka</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan wacana lisan • Mengulangi / Menirukan kata / frasa/ kalimat dengan lafal dan intonasi yang tepat • Menjawab secara lisan mengenai isi wacana dengan tepat <p><i>Tugas terstruktur</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan kembali isi wacana. • Bercerita sesuai tema. <p><i>Tugas mandiri tak terstruktur</i></p> <p>Menceritakan anggota keluarga</p> <p><i>Tatap muka</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan Pertanyaan kepada teman di kelas • Menjawab pertanyaan yang diajukan lawan bicara • Melakukan percakapan dengan teman sebaya. 	<p>Praktik (demonstrasi) Jenis:</p> <p>- Tugas Individu/ kelompok, tes praktik</p> <p>Bentuk :</p> <p>-Wawancara, - Bermain</p> <p>Peran dan demonstrasi</p>	<p>Expression Orale</p> <p>Kehidupan Keluarga</p> <p>3 X 45 menit</p> <p>Kehidupan Sehari-hari</p> <p>4 X 45 menit</p>	<p>1. Buku</p> <p>2. Gambar</p> <p>3. Kaset</p> <p>Yang memuat tentang tema terkait</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------

	kecakapan berkomunikasi santun dan tepat		<ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan keadaan / kegiatan sesuai konteks • Melakukan percakapan sesuai konteks 	<ul style="list-style-type: none"> • Mewawancarai teman sejawat dilain kelas <p>Tugas terstruktur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan / memaparkan data / hasil di depan kelas <p>Tugas mandiri tak terstruktur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bermain peran 			
<p>3. Membaca</p> <p>Memahami wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang Kehidupan Keluarga dan Kegiatan Sehari-hari</p>	<p>3.1 Mengidentifikasi bentuk dan tema wacana tulis sederhana secara tepat</p> <p>3.2 Memperoleh informasi umum, informasi tertentu dan atau rinci dari wacana tulis</p>		<p>KD 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menentukan bentuk wacana tulis ▪ Menentukan tema wacana tulis <p>KD 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menentukan informasi umum / tema dari wacana tulis. ▪ Menentukan informasi tertentu 	<p>Tatap muka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengenal bentuk wacana tulis. <p>Tugas terstruktur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan tema wacana tulis. <p>Tugas mandiri tak terstruktur</p> <p>Menterjemahkan wacana</p> <p>Tatap muka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan informasi yang diperlukan • Membaca wacana tulis • Membuat asosiogram tentang wacana tulis secara kelompok 	<p>Jenis : Tugas Kelompok</p> <p>Bentuk: Diskusi</p> <p>Jenis: Tugas Kelompok</p> <p>Bentuk : Diskusi</p> <p>Tes Tertulis</p>	<p>Comprehension Ecrite</p> <p>Kehidupan Keluarga</p> <p>2 X 45 menit</p> <p>Kehidupan Sehari-hari</p> <p>2 X 45 menit</p>	<p>1. Buku</p> <p>2. Gambar</p> <p>3. Kaset</p> <p>Yang memuat tentang tema terkait</p>

	<p>sederhana secara tepat</p>		<p>/ kata kunci dari wacana tulis</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menentukan informasi rinci dari wacana tulis ▪ Menafsirkan makna kata / ungkapan sesuai konteks ▪ Menjawab pertanyaan mengenai informasi tertentu dari wacana tulis ▪ Mencocokkan tulisan dengan gambar / bagan / denah dsb ▪ Menjawab pertanyaan mengenai informasi rinci dari wacana tulis 	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan informasi umum dalam kerja kelompok • Menentukan informasi tertentu dalam kerja kelompok • Menyusun guntingan-guntingan kalimat menjadi wacana dalam kerja kelompok <p><i>Tugas terstruktur</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan rinci tentang wacana <p><i>Tugas mandiri tak terstruktur</i> Menterjemahkan wacana</p>	<p>Bentuk memilih dan menjawab</p> <p>Ulangan Harian</p>		
	<p>3.3 Membaca nyaring kata, frasa dan atau kalimat dalam wacana tulis sederhana secara tepat</p>		<p>KD 3</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melafalkan kata / frasa / kalimat dengan tepat ▪ Membaca nyaring kata / frasa / kalimat dengan 	<p><i>Tatap muka</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca wacana dengan nyaring di depan kelas • Menyanyikan lagu dengan kosakata sesuai tema 	<p>Jenis</p> <p>Tugas Individu</p> <p>Bentuk :</p>	<p>Comprehension Ecrite</p> <p>Kehidupan Keluarga</p> <p>2 X 45 menit</p>	<p>1. Buku</p> <p>2. Gambar</p> <p>3. Kaset</p> <p>Yang memuat tentang tema</p>

			intonasi dan lafal yang tepat	<p><i>Tugas terstruktur</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca puisi <p><i>Tugas mandiri tak terstruktur</i></p> <p>Mencari puisi berbahasa perancis dan menterjemahkan de dalam bahasa Indonesia</p>	Membaca Nyaring Tes Praktik	Kehidupan Sehari-hari 2 X 45 menit	terkait
--	--	--	-------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------	---------------------------------------	---------

4. Menulis Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang kehidupan keluarga dan Kehidupan sehari-hari	4.1 Menulis kata, frasa, dan kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca yang tepat		KD 1 <ul style="list-style-type: none"> Menulis kata dengan tepat Menulis frasa / kalimat dengan tepat 	Tatap muka <ul style="list-style-type: none"> Menyusun guntingan kata yang diacak menjadi kalimat sesuai gambar dalam kerja kelompok Menulis kata berdasarkan gambar/ ujaran Melengkapi wacana dengan kata-kata yang didiktekan guru Tugas terstruktur <ul style="list-style-type: none"> Membuat kalimat dengan kosakata yang disediakan Tugas mandiri tak terstruktur Membuat wacana pendek sesuai tema	Jenis : Tugas Kelompok Bentuk: kerja kelompok Tes tertulis, bentuk uraian	Expression Ecrite Kehidupan Keluarga 6 X 45 menit Kehidupan Sehari-hari 8 X 45 menit	1. Buku 2. Gambar 3. Kaset Yang memuat tentang tema terkait
	4.2 Mengungkapkan informasi secara tertulis dalam kalimat sederhana sesuai konteks, yang mencerminkan keca-kapan menggunakan kata, frasa		KD 2 <ul style="list-style-type: none"> Menentukan kosakata yang tepat sesuai konteks Menyusun kata / frasa menjadi kalimat dengan struktur yang tepat Menyusun frasa/kalimat yang 	Tatap muka <ul style="list-style-type: none"> Melengkapi wacana dengan kosakata yang disediakan Membuat paragraf yang padu dengan menyusun kalimat-kalimat yang disediakan 	Jenis: Tugas Individu Tes Tertulis Bentuk Uraian		

	dengan huruf, ejaan, tanda baca dan struktur yang tepat		tersedia menjadi wacana <ul style="list-style-type: none"> ▪ Membuat wacana sederhana dengan tanda baca yang tepat 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat cerita sederhana berdasarkan gambar <p><i>Tugas terstruktur</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan latihan tata bahasa yang berhubungan dengan tema <p><i>Tugas mandiri tak terstruktur</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat wacana pendek sesuai tema 			
--	------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

LAMPIRAN II

- 1. Lembar Validasi Ahli Materi Tahap I**
- 2. Lembar Validasi Ahli Materi Tahap II**
- 3. Lembar Validasi Ahli Media**
- 4. Lembar Tanggapan Siswa**

Lampiran 1

SURAT PERNYATAAN UNTUK DOSEN AHLI MATERI

Nama : Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A.

NIP : 19730330 200212 2 001

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Randugunting 3/5 Tamanmartani Kalasan Sleman Yogyakarta
55571

Keahlian : Pengajaran Bahasa (Linguistik Terapan)

Riwayat Pendidikan:

NO	Jenjang	Bidang	Asal Sekolah	Tahun Lulus
1	S1	Pendidikan Bahasa Prancis	UNY	2000
2	S2	Applied Chinese Language and Culture	NTNU, Taiwan	2014

Unit Kerja

Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis

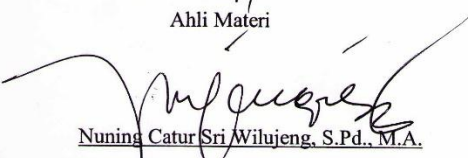
Golongan : III/a

Jabatan : Lektor

Adalah selaku ahli materi pada penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis *Website* Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto".

Yogyakarta, 20/12/2017

Ahli Materi


Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A.

NIP. 19730330 200212 2 001

Tahap I

LEMBAR KUESIONER

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto

Sasaran Program : Siswa kelas XI IPA 2

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Wardah Khairunnisa

Ahli Materi : Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A.

A. Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi mengenai produk media pembelajaran bahasa Prancis berbasis *website* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto.
2. Lembar evaluasi terdiri dari aspek pembelajaran dan aspek materi.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

Contoh:

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian materi dengan KD				✓		
2	Kesesuaian indikator dengan KD				✓		

Keterangan skala:

1: Sangat Tidak Baik

2: Tidak Baik

3: Cukup

4: Baik

5: Sangat Baik

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon di tuliskan pada kolom yang disediakan.
6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.
7. Instrumen untuk ahli materi sebagai berikut:

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5.	
1	Kesesuaian materi dengan KD				✓		
2	Kesesuaian indikator dengan KD				✓		
3	Petunjuk belajar			✓			
4	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep			✓			
5	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa					✓	
6	Penggunaan bahasa			✓			
7	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri				✓		
8	Pembelajarannya memperhatikan perbedaan individu			✓			
9	Penyampaian materi menarik		✓				
10	Kebenaran dan kekinian materi			✓			
11	Ketepatan cakupan materi			✓			
12	Ketercernaan materi dengan pemahaman yang logis					✓	
13	Penyampaian materi yang runtut			✓			
14	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa			✓			
15	Materi bermanfaat					✓	
16	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas belajar				✓		
17	Kualitas penyajian materi			✓			
18	Kualitas umpan balik			✓			

B. Petunjuk

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang disebutkan di atas mohon dituliskan sub kompetensi dasar atau nomor soal pada kolom (2).
2. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan.
3. Saran perbaikan dituliskan pada kolom (4).

NO (1)	Kompetensi Dasar/Materi (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)

C. Kritik dan Saran

Lihat di makrimya

D. Kesimpulan

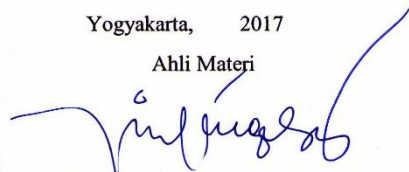
Media ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan dengan revisi dan saran.
3. Tidak layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan.

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan ahli materi.

Yogyakarta, 2017

Ahli Materi



Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A.

NIP. 19730330 200212 2 001

Lampiran 2

Tahap II

LEMBAR KUESIONER

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis *Website* Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto

Sasaran Program : Siswa kelas XI IPA 2

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Wardah Khairunnisa

Ahli Materi : Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A.

A. Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi mengenai produk media pembelajaran bahasa Prancis berbasis *website* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto.
2. Lembar evaluasi terdiri dari aspek pembelajaran dan aspek materi.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

Contoh:

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian materi dengan KD				✓		
2	Kesesuaian indikator dengan KD				✓		

Keterangan skala:

- 1: Sangat Tidak Baik
 2: Tidak Baik
 3: Cukup
 4: Baik
 5: Sangat Baik

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon di tuliskan pada kolom yang disediakan.
6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.
7. Instrumen untuk ahli materi sebagai berikut:

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian materi dengan KD				✓		
2	Kesesuaian indikator dengan KD				✓		
3	Petunjuk belajar				✓		
4	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep				✓		
5	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa					✓	
6	Penggunaan bahasa				✓		
7	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri					✓	
8	Pembelajarannya memperhatikan perbedaan individu				✓		
9	Penyampaian materi menarik					✓	
10	Kebenaran dan kekinian materi				✓		
11	Ketepatan cakupan materi				✓		
12	Ketercernaan materi dengan pemahaman yang logis					✓	
13	Penyampaian materi yang runtut				✓		
14	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa				✓		
15	Materi bermanfaat					✓	
16	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktivitas belajar				✓		
17	Kualitas penyajian materi					✓	
18	Kualitas umpan balik				✓		

B. Petunjuk

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang disebutkan di atas mohon dituliskan sub kompetensi dasar atau nomor soal pada kolom (2).
2. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan.
3. Saran perbaikan dituliskan pada kolom (4).

NO (1)	Kompetensi Dasar/Materi (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)

C. Kritik dan Saran

Jangan lupa mencantumkan sumber gambar, biar tdk melanggar plagiasi
lanjutan.

D. Kesimpulan

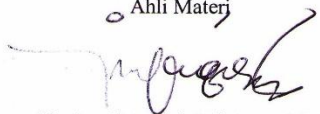
Media ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan tanpa revisi.
- ② 2. Layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan dengan revisi dan saran.
3. Tidak layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan.

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan ahli materi.

Yogyakarta, 2/8/2017

Ahli Materi


Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A.

NIP. 19730330 200212 2 001

Lampiran 3

SURAT PERNYATAAN UNTUK DOSEN AHLI MEDIA

Nama : Dra. Siti Sumiyati, M.Pd
 NIP : 19580314 198503 2 001
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat : Jl. H. Agus Salim 62 YOGYAKARTA 55262
 Keahlian : Pengajaran Bahasa Prancis
 Riwayat Pendidikan:

NO	Jenjang	Bidang	Asal Sekolah	Tahun Lulus
1	S1	Pendidikan Bahasa Prancis	IKIP Yogyakarta	1984
2	S2	Teknologi Pembelajaran	UNY	2014

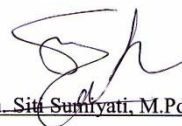
Unit Kerja

Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis
 Golongan : III/B
 Jabatan : Asisten Ahli

adalah selaku ahli media pada penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis *Website* Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto".

Yogyakarta, 14-06-2017

Ahli Materi



Dra. Siti Sumiyati, M.Pd

NIP. 19580314 198503 2 001

LEMBAR KUESIONER

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis *Website* Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto

Sasaran Program : Siswa kelas XI IPA 2

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Wardah Khairunnisa

Ahli Materi : Dra. Siti Sumiyati, M.Pd

A. Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi mengenai produk media pembelajaran bahasa Prancis berbasis *website* untuk keterampilan membaca bahasa Prancis siswa kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto.
2. Lembar evaluasi terdiri dari aspek pembelajaran dan aspek materi.
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

Contoh:

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓		
2	Ketepatan pemilihan warna, <i>background</i> , dan warna tulisan				✓		

Keterangan skala:

- 1: Sangat Tidak Baik
- 2: Tidak Baik
- 3: Cukup
- 4: Baik
- 5: Sangat Baik

5. Komentar Bapak/Ibu dimohon di tuliskan pada kolom yang disediakan.
6. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.
7. Instrumen untuk ahli materi sebagai berikut:

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan petunjuk penggunaan					✓	
2	Ketepatan pemilihan warna, <i>background</i> , dan warna tulisan					✓	
3	Komposisi warna					✓	
4	Penempatan tombol				✓		
5	Konsistensi tombol					✓	
6	Ketepatan ukuran tombol					✓	
7	Ketepatan jenis huruf					✓	
8	Ketepatan ukuran huruf					✓	
9	Ketepatan warna huruf					✓	
10	Ketepatan <i>layout</i>					✓	
11	Ketepatan penggunaan gambar				✓		
12	Kualitas tampilan gambar				✓		
13	Kualitas tampilan layar					✓	
14	Tingkat interaktifitas siswa dengan media				✓		
15	Pemberian umpan balik terhadap siswa					✓	
16	Sajian animasi					✓	
17	Daya dukung <i>music</i>					✓	

Sumber: Sedyaningsih (2016: 42-43)

B. Petunjuk

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang disebutkan di atas mohon dituliskan sub kompetensi dasar atau nomor soal pada kolom (2).
2. Pada kolom (3) dituliskan jenis kesalahan.
3. Saran perbaikan dituliskan pada kolom (4).

NO (1)	Kompetensi Dasar/Materi (2)	Jenis Kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)
No. 2	Ketepatan pemilihan warna dan warna huruf		disesuaikan dengan back-ground
No. 8	Ketepatan ukuran huruf	besaran font	Font huruf untuk teks dan soal disesuaikan

C. Kritik dan Saran

1. Harap masukan dipertimbangkan untuk perbaikan produk
2. Kecermatan ortografi harap ditingkatkan untuk ketepatan ejaan

D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan dengan revisi dan saran.
3. Tidak layak untuk digunakan atau ujicoba di lapangan.

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan ahli materi.

Yogyakarta, 28 Juli 2017

Ahli Materi



Dra. Siti Sumiyati, M.Pd

NIP. 19580314 198503 2 001

Lampiran 4

Lembar Evaluasi Untuk Siswa

Nama: Fakhry M Ibrahim

Kelas: XI IPA 2

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari anda sebagai peserta didik/siswa tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik dan saran yang anda sampaikan melalui kuesioner ini akan menjadi acuan bagi pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan.
3. Rentang evaluasi mulai dari "sangat setuju" sampai dengan "sangat tidak setuju" dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom yang telah tersedia.

Keterangan:

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Ragu-ragu

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

A. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kecakupan latihan soal untuk memahami materi <i>la vie familiale</i>					✓	
2	Respon atas jawaban benar salah pada soal				✓		
3	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar			✓			
4	Kecakupan latihan soal guna pencapaian kompetensi			✓			
5	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat memahami materi <i>la vie familiale</i>			✓			

Sumber: Sumiyati (2014: 87-89)

B. Aspek Penyajian Materi

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran dapat dipahami dengan mudah oleh siswa				✓		
2	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi				✓		
3	Kemudahan soal-soal				✓		
4	Soal-soal yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi				✓		
5	Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi			✓			

Sumber: Sumiyati (2014: 87-89)

C. Aspek Pengoperasian Media

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Tombol yang disediakan memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran				✓		
2	Gambar dan animasi terlihat jelas					✓	
3	Backsound atau musik pengiring menarik			✓			
4	Teks atau tulisan dalam media jelas dan mudah terbaca				✓		
5	Komposisi dan kombinasi warna					✓	
6	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami					✓	
7	Media pembelajaran dengan mudah digunakan siswa					✓	
8	Tampilan judul halaman menarik siswa			✓			

Sumber: Sumiyati (2014: 87-89)

Kritik dan Saran

Buat lebih menarik tampilan gamenya.

Yogyakarta, 3. Agustus 2017

Siswa



(Fahry M Ibrahim)

Lembar Evaluasi Untuk Siswa

Nama: Elsa Wulandari

Kelas: XI IPA 2

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari anda sebagai peserta didik/siswa tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik dan saran yang anda sampaikan melalui kuesioner ini akan menjadi acuan bagi pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan.
3. Rentang evaluasi mulai dari "sangat setuju" sampai dengan "sangat tidak setuju" dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom yang telah tersedia.

Keterangan:

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Ragu-ragu

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

A. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kecakupan latihan soal untuk memahami materi <i>la vie familiale</i>				✓		
2	Respon atas jawaban benar salah pada soal			✓			
3	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar					✓	
4	Kecakupan latihan soal guna pencapaian kompetensi				✓		
5	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat memahami materi <i>la vie familiale</i>				✓		

Sumber: Sumiyati (2014: 87-89)

B. Aspek Penyajian Materi

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran dapat dipahami dengan mudah oleh siswa				✓		
2	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi			✓			
3	Kemudahan soal-soal			✓			
4	Soal-soal yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi					✓	
5	Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi					✓	

Sumber: Sumiyati (2014: 87-89)

C. Aspek Pengoperasian Media

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Tombol yang disediakan memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran				✓		
2	Gambar dan animasi terlihat jelas					✓	
3	Backsound atau musik pengiring menarik			✓			
4	Teks atau tulisan dalam media jelas dan mudah terbaca				✓		
5	Komposisi dan kombinasi warna					✓	
6	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami				✓		
7	Media pembelajaran dengan mudah digunakan siswa					✓	
8	Tampilan judul halaman menarik siswa					✓	

Sumber: Sumiyati (2014: 87-89)

Kritik dan Saran

background dibuat lebih menarik lagi

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 3 - 8 - 2017

Siswa

()

Lembar Evaluasi Untuk Siswa

Nama: Adie Susanto

Kelas: XI IPA 2

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari anda sebagai peserta didik/siswa tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik dan saran yang anda sampaikan melalui kuesioner ini akan menjadi acuan bagi pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan.
3. Rentang evaluasi mulai dari "sangat setuju" sampai dengan "sangat tidak setuju" dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom yang telah tersedia.

Keterangan:

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Ragu-ragu

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

A. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kecakupan latihan soal untuk memahami materi <i>la vie familiale</i>					✓	
2	Respon atas jawaban benar salah pada soal					✓	
3	Kekuatan media untuk membangkitkan motivasi belajar					✓	
4	Kecakupan latihan soal guna pencapaian kompetensi					✓	
5	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat memahami materi <i>la vie familiale</i>					✓	

Sumber: Sumiyati (2014: 87-89)

B. Aspek Penyajian Materi

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran dapat dipahami dengan mudah oleh siswa					✓	
2	Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi					✓	
3	Kemudahan soal-soal					✓	
4	Soal-soal yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi					✓	
5	Latihan dan evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi					✓	

Sumber: Sumiyati (2014: 87-89)

C. Aspek Pengoperasian Media

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Tombol yang disediakan memudahkan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran					✓	
2	Gambar dan animasi terlihat jelas					✓	
3	Backsound atau musik pengiring menarik					✓	
4	Teks atau tulisan dalam media jelas dan mudah terbaca					✓	
5	Komposisi dan kombinasi warna					✓	
6	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami					✓	
7	Media pembelajaran dengan mudah digunakan siswa					✓	
8	Tampilan judul halaman menarik siswa					✓	

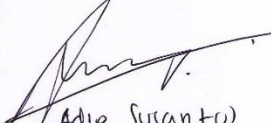
Sumber: Sumiyati (2014: 87-89)

Kritik dan Saran

Gamennya seru dan menyenangkan

Yogyakarta, 3 Agustus 2017

Siswa

()
Adie Susanto

LAMPIRAN III

- 1. Skor Angket Penilaian Ahli Materi Tahap I**
- 2. Skor Angket Penilaian Ahli Materi Tahap II**
- 3. Skor Angket Penilaian Ahli Media**
- 4. Skor Angket Penilaian Tanggapan Siswa**

Lampiran 1

SKOR ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI TAHAP I

No. Indikator	Penilaian Ahli Materi Tahap I	Skor	Skor Ideal	Kelayakan (%)	Kategori
1	4	63	90	70%	Baik
2	4				
3	3				
4	3				
5	5				
6	3				
7	4				
8	3				
9	2				
10	3				
11	3				
12	5				
13	3				
14	3				
15	5				
16	4				
17	3				
18	3				

Lampiran 2

SKOR ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI TAHAP II

No. Indikator	Penilaian Ahli Materi Tahap II	Skor	Skor Ideal	Kelayakan (%)	Kategori
1	4	78	90	86,67%	Sangat Baik
2	4				
3	4				
4	4				
5	5				
6	4				
7	5				
8	4				
9	5				
10	4				
11	4				
12	5				
13	4				
14	4				
15	5				
16	4				
17	5				
18	4				

Lampiran 3

SKOR ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA

No. Indikator	Penilaian Ahli Media	Skor	Skor Ideal	Kelayakan (%)	Kategori
1	5	80	85	94,12%	Sangat Baik
2	5				
3	5				
4	4				
5	5				
6	5				
7	5				
8	5				
9	5				
10	5				
11	4				
12	4				
13	5				
14	4				
15	5				
16	5				
17	4				

Lampiran 4

SKOR ANGKET PENILAIAN TANGGAPAN SISWA

No	Nama	Komponen Instrumen Penilaian																	
		Pembelajaran					Materi					Media							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	EW	4	3	5	4	4	4	3	3	5	5	4	5	3	4	5	4	5	5
2	WY	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	5	5	4	5	4
3	MHAA	3	3	3	3	3	3	3	5	3	2	4	4	4	3	4	2	2	1
4	DGR	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	2
5	JM	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	2	3	4	2	2	3	3	3
6	DRA	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3
7	YW	4	3	4	5	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4
8	SDW	4	3	4	3	4	4	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3
9	MKA	4	3	4	3	5	4	3	3	4	4	3	4	2	4	3	3	3	4
10	NPNS	4	3	4	3	3	4	3	2	4	4	5	4	3	5	4	4	4	4
11	ADA	3	4	5	3	3	4	3	3	4	4	2	3	4	2	2	3	3	3
12	RDHH	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3
13	FMI	5	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	5	3	4	5	5	5	3
14	JT	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4
15	RRTY	4	4	4	4	5	4	4	3	4	5	4	3	4	3	3	4	4	4
16	AAW	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5

LAMPIRAN IV

- 1. Surat Permohonan Izin Penelitian**
- 2. Surat Keterangan Penelitian dari
SMA Angkasa Adisutjipto**

Lampiran 1

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN
TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550843, 558207, pesawat 236, fax (0274) 548207
Laman: fbs.uny.ac.id E-mail: fbs@uny.ac.id

**PERMOHONAN IJIN
SURVEY/OBSERVASI/PENELITIAN**

FRM/FBS/31-01
12 Mei 2017

Yogyakarta, 12 Mei 2017

Kepada Yth. Kajar Pendidikan Bahasa Prancis

FBS UNY

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Wardah Khairunnisa No.Mhs: 13204241037

Jur/Prodi : Pendidikan Bahasa Prancis

bermaksud memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memproses Surat Ijin
Survey/Observasi/Penelitian Tugas Akhir dengan judul:

“Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis *Website* Untuk
Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa
Adisutjipto”

Lokasi : SMA Angkasa Adisutjipto

Waktu : Mei 2017

Alamat: Jalan Janti Lanud Adisutjipto Yogyakarta

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd
NIP.19600202 198803 1 002

Pemohon

Wardah Khairunnisa
NIM. 13204241037

LEMBAR PENGESAHAN

Digunakan untuk mengadakan penelitian guna mengambil data dalam penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul

“PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN RODA PUTAR BERBASIS
WEBSITE UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA BAHASA PRANCIS
SISWA KELAS XI SMA ANGKASA ADISUTJIPTO”

Yogyakarta, Mei 2017



Mengetahui

Dosen Pembimbing

Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd

NIP.19600202 198803 1 002

Wakil Dekan I

Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Maman Suryaman, M.Pd

NIP. 19670204 199203 1 002

Ketua Jurusan

Pendidikan Bahasa Prancis

Dr. Roswita Lumban Tobing, M. Hum

NIP. 19600414 198803 2 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207; Fax. (0274) 548207
Laman: fbs.uny.ac.id; e-mail: fbs@uny.ac.id

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 556/UN.34.12/DT/V/2017
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 6 Juni 2017

Yth. Kepala SMA Angkasa Adisutjipto

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Skripsi dengan judul:

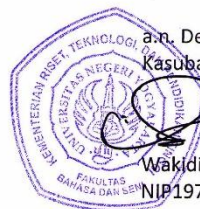
**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN RODA PUTAR BERBASIS WEBSITE UNTUK KETERAMPILAN
MEMBACA BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI SMA ANGKASA ADISUTJIPTO**

Mahasiswa dimaksud adalah

Nama : WARDAH KHAIRUNNISA
NIM : 13204241037
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis
Waktu Pelaksanaan : Juni 2017
Lokasi : SMA Angkasa Adisutjipto

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.



a.n. Dekan
Kasubag Pendidikan FBS,

Wakdi, S.Pd.
NIP 19721110 200701 1 003

Lampiran 2



YAYASAN ARDHYA GARINI PENGURUS CABANG LANUD ADISUTJIPTO

SEKOLAH MENENGAH ATAS

SMA “ANGKASA” ADISUTJIPTO

TERAKREDITASI : A

Alamat : Jl Janti Lanud Adisutjipto, Maguwoharjo, Depok, Sleman,
Yogyakarta 55002 Telp. 0274 489067

SURAT KETERANGAN

Nomor : 048 / SMA / P / IX / 2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : DIDIK SETIYA NUGROHO
N I P. : -
Pangkat / Golongan : -
Jabatan : Kepala SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : WARDAH KHAIRUNNISA
NIM : 13204241037
Prodi : Pendidikan Bahasa Perancis
Program/Tingkat : S1
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian pada :

Tanggal : 3 Agustus 2017
Tempat : SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta

Dengan Judul :

“ PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN RODA PUTAR BERBASIS WEBSITE UNTUK KETRAMPILAN MEMBACA BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI SMA ANGKASA ADISUTJIPTO ”

Demikian surat keterangan ini dibuat agar menjadikan periksa dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 11 September 2017

Kepala Sekolah

DIDIK SETIYA NUGROHO

LAMPIRAN V

- 1. Dokumentasi Penelitian**
- 2. Jadwal Proses Pengembangan, Validasi Ahli dan Ujicoba Media Permainan Roda Putar Berbasis *Website***
- 3. *Résumé***

Lampiran 1

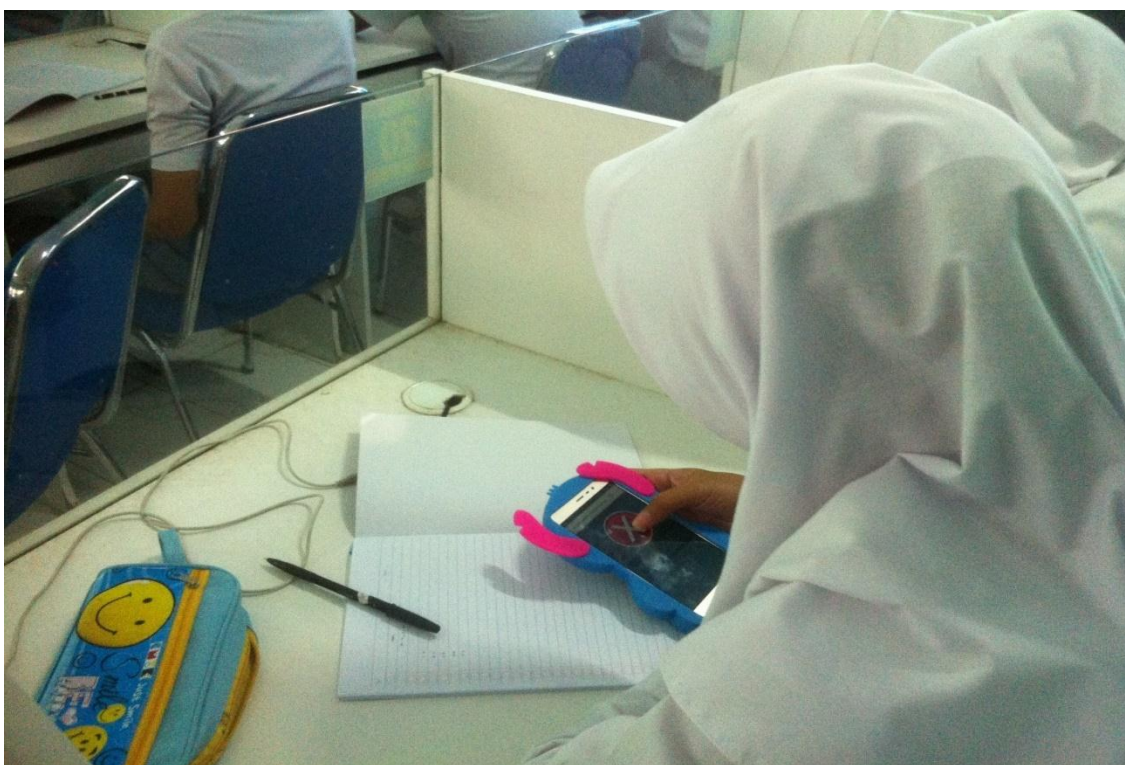
Dokumentasi ujicoba media permainan roda putar berbasis *website* (*La Roue Tournante*) siswa kelas XI IPA 2 SMA Angkasa Adisutjipto



Penjelasan penggunaan media *La Roue Tournante* kepada siswa kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto



Siswa menggunakan media *La Roue Tournante* menggunakan *smartphone*



Siswa menggunakan media *La Roue Tournante* menggunakan *smartphone*



Siswa menggunakan media *La Roue Tournante* menggunakan laptop



Siswa menggunakan media *La Roue Tournante* menggunakan laptop



Siswa menggunakan media *La Roue Tournante* menggunakan laptop



Peneliti bersama guru bahasa Prancis SMA Angkasa Adisutjipto

Lampiran 2

Jadwal Proses Pengembangan, Validasi Ahli dan Ujicoba Media Permainan Roda Putar Berbasis *Website*

NO.	Nama Kegiatan	Pelaksanaan		
		Waktu	Tempat	Subjek
1	Tahap Potensi dan Masalah	Februari 2017	SMA Angkasa Adisutjipto	Guru Bahasa Prancis dan Siswa kelas XI
2	Pengembangan Produk	Mei - Agustus 2017	-	-
3	Validasi Ahli Materi	29 Mei - 2 Agustus 2017	Ruang Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis	Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A
4	Validasi Ahli Media	14 Juni – 28 Juli 2017	Gedung PLA Famulatas Bahasa dan Seni	Dra. Siti Sumiyati, M.Pd
5	Revisi Produk	Mei - Agustus 2017	-	-
6	Ujicoba Produk	3 Agustus 2017	SMA Angkasa Adisutjipto	Siswa Kelas XI IPA 2

**DÉVELOPPEMENT DU LOGICIEL PÉDAGOGIQUE EN FORME DU
JEU DE LA ROUE ROULANTE BASÉ SUR LE SITE DU WEB POUR LA
COMPÉTENCE DE COMPRÉHENSION ÉCRITE DES APPRENANTS DE
LA CLASSE XI DE SMA ANGKASA ADISUTJIPTO**

**Par:
Wardah Khairunnisa
NIM. 13204241037**

RÉSUMÉ

A. INTRODUCTION

Le français est l'une des langues étrangères qui sont enseignées au lycée en Indonésie. Le but de l'apprentissage de français est que les apprenants maîtrisent les compétences linguistiques. Ces compétences linguistiques comprennent quatre aspects: ce sont la compréhension orale, l'expression orale, la compréhension écrite, et l'expression écrite (Tarigan, 2015: 1). Les apprenants sont invités à maîtriser ces quatre compétences afin de pouvoir communiquer et engager la communication en utilisant le français, à travers d'un outil oral ou écrit. Ce sont des objectifs de l'apprentissage de français au lycée où pour atteindre ces objectifs, nous avons parfois besoin du média de l'apprentissage.

Le média d'apprentissage est tout ce qui sert à transmettre les messages d'apprentissage du destinataire au destinataire. L'utilisation des médias d'apprentissages devrait vraiment préoccuper par l'enseignant. Grâce à l'utilisation du média d'apprentissage approprié, les enseignants peuvent faciliter la diffusion et la clarification du matériel d'apprentissage et rendre le processus d'apprentissage efficace. Le but de l'utilisation du média l'apprentissage est que le processus

d'apprentissage peut fonctionner correctement et il peut atteindre des objectifs d'apprentissage.

Basées sur des observations effectuées par le chercheur à SMA Angkasa Adisutjipto Yogyakarta, les apprenants rencontrent des obstacles pour apprendre le français en particulier sur la matière de la compréhension écrite. L'apprentissage du français à SMA Angkasa Adisutjipto utilise la méthode conventionnelle. Cette méthode est moins capable d'attirer l'attention, l'intérêt et la motivation des apprenants à apprendre à lire le texte du français. Les apprenants ont tendance d'interpréter textuellement pendant les activités de lecture. Ensuite, lors de l'évaluation, les apprenants ne comprennent pas le matériel enseigné.

Pour surmonter les obstacles dans l'apprentissage de la compréhension écrite, il est nécessaire d'utiliser le nouveau média d'apprentissage. L'un des média qui peut supporter l'apprentissage de la compréhension écrite est le média en forme du jeu de la roue roulante. Ce média fournit un jeu intéressant tout en donnant aux apprenants la possibilité d'apprendre. Ainsi, il peut attirer l'attention, susciter l'intérêt et la motivation des apprenants à apprendre, et surtout il peut améliorer la compréhension du français des apprenants.

En considérant sur les problèmes ci-dessus, les buts de cette recherche sont les suivants:

1. De développer le jeu de la roue roulante basé sur le site du web pour la compétence de compréhension écrite pour les apprenants de la classe XI de SMA Angkasa Adisutjipto.

2. De savoir le niveau de faisabilité du le jeu de la roue roulante basé sur le site du web pour la compétence de compréhension écrite pour les apprenants de la classe XI de SMA Angkasa Adisutjipto.

B. DÉVELOPPEMENT

Un média d'apprentissage est important pour supporter la transmission du matériel d'apprentissage aux apprenants. Le mot média se définit étymologiquement comme un moyen de médiateur. En utilisant un média d'apprentissage dans la classe, l'enseignant peut faire comprendre facilement les apprenants sur le sujet transmis. Arsyad (dans Sukiman, 2012: 28) révèle que le média d'apprentissage est un outil utilisé pour transmettre ou fournir des informations ou des messages contenant des fins d'apprentissage. Pringgawidagda à Nataliya (2015: 347) exprime que le média d'apprentissage est un outil ou un moyen utilisé par les enseignants pour fournir du matériel aux apprenants.

Dans cette recherche, le chercheur a développé la roue de fortune comme média de l'apprentissage de la compréhension écrite. Wahyuni (2017: 2) affirme que le média en forme du jeu de la roue de fortune est un média en forme d'une roue qui peut être tourné et divisé en plusieurs secteurs/parties dans lesquels il existe une carte de questions. Aulia (2016: 12) ajoute que la roue de fortune est un média d'apprentissage qui utilise un cercle divisé en plusieurs secteurs. Dans le secteur, il y a des questions qui seront répondues par les apprenants inscrits sous la forme d'un certain nombre de secteurs dans le cercle. Alors que Rahman, et al. (2013: 2-3) suggère que la roue de fortune est une technique d'apprentissage qui, dans son

utilisation, implique tous les apprenants afin de rendre les apprenants plus actifs, interactifs, le processus d'apprentissage devient plus optimal et amusant.

Le média d'apprentissage offre beaucoup des avantages. Selon Arsyad (2016: 29-30), les avantages d'utiliser le média d'apprentissage telles que:

(1) aider l'enseignant bien faire comprendre le transfert du message ou de l'information aux apprenants, (2) développer la motivation et l'interaction des apprenants dans l'apprentissage dans la classe, et (3) résoudre le limite du sens, de l'espace, et du temps.

Arsyad (2016: 74-76) explique qu'il existe quelques critères à respecter la création du bon média d'apprentissage. Ils sont comme suivants : (1) Le média choisi doit fournir les objectives de l'apprentissage, (2) il peut supporter de transmettre les objectives de l'apprentissage aux apprenants, (3) il est pratique et facile à utiliser, et (4) l'enseignant sait comment utiliser le média appliqué. Sopiawati (dans Ningsih, 2015: 22) explique que *“le jeu représente à la fois une source de motivation, de plaisir et le moyen d'exercer de compétences linguistique”*.

Cette recherche est une recherche et développement (*Research and Development*) en adoptant le modèle *R & D* développé par Sugiyono (2015 : 298). Il s'agit de dix étapes de développement, l'analyse des potentiels et des problèmes, la collecte des données, le dessin du logiciel pédagogique, la validation du dessin du logiciel, la révision du dessin du logiciel, et l'examination du logiciel, la révision du logiciel, l'examination du logiciel, la révision du logiciel, et la production en masse. Cependant, cette recherche utilise seulement six étapes, telles que a)

l'analyse des potentiel et des problèmes, b) la collecte des données, c) le dessin du logiciel pédagogique, d) la validation du logiciel, e) la révision du logiciel, et f) l'examen du logiciel. Le logiciel pédagogique est validé par l'expert de la matière pédagogique et celui du média qui sont deux professeurs du Département du Français d'UNY. Nous utilisons des enquêtes pour évaluer la qualité du contenu et de la matière pédagogique, la qualité du média, et les réponses des apprenants. L'évaluation de la qualité du logiciel pédagogique se fait à SMA Angkasa Adisutjipto dont les 24 apprenants sont engagés dans la recherche.

Le résultat final de cette recherche est un média d'apprentissage sous en forme du jeu de la roue de fortune basé sur le *website* dont le thème est '*La vie familiale*' pour développer la compétence de compréhension écrite du français des apprenants de la classe XI IPA 2 à SMA Agkasa Adisutjipto.

1. L'Analyse des potentiels et des problèmes.

Selon l'observation, SMA Angkasa Adisutjipto est équipé par *LCD*, projecteurs, haut-parleurs, *wifi* et laboratoires informatiques qui supportent la déroulement de cette recherche. Nous pouvons en profiter pour employer le média de l'apprentissage basé sur le *website*. Cependant il y a quelques problèmes trouvés dans l'apprentissage du français à SMA Angkasa Adisutjipto, telles que (a) le manque des méthodes variées. L'enseignant emploie encore la méthode conventionnelle pour délivrer la matière de l'apprentissage; (b) l'enseignant n'a pas le temps de préparer le média innovant; (c) l'apprentissage a besoin du média intéressant pour attirer l'attention des apprenants.

2. La collecte des données

La collecte des données sert à planifier le design du produit. Le chercheur collecte des données sur les matériels de sujet “*La vie familiale*”.

3. La planification du produit

Dans cette étape, il comporte deux étapes: concevoir le matériel de l'apprentissage et concevoir le jeu. Tout d'abord le chercheur conçoit les matériels concernant du sujet “*La vie familiale*” telles que le vocabulaire, le texte, la grammaire, l'exercice, et l'arbre généalogique. Et puis à l'étape du design du jeu de la roue roulante, le chercheur arrange le diagramme de flux pour simplifier de développer le jeu de la roue roulante le *website*.

Après avoir effectué le diagramme de flux et le tableau de l'histoire, la prochaine étape consiste à créer une vue médiatique conformément au tableau de l'histoire. Ensuite, les matériels d'apprentissage avec le thème “*La vie familiale*” se comprennent de la grammaire, du vocabulaire, du texte, des questions d'exercice et de l'arbre généalogique qui sont tous inclus dans la mise en page de multimédia. En outre, le chercheur aussi ajoute le média qui nécessite des matériaux de soutien tels que: arrière-plan, *background* et animation. Les matériaux sont téléchargés à partir de certains liens de *google*. En outre, les chercheurs déterminent la sélection des couleurs sur les médias. La sélection des couleurs pour les médias est très importante, car elle peut donner l'effet à l'état psychologique d'une personne. L'étape suivante consiste à produire le jeu de la roue roulante sur un *website*.

4. La validation

Les résultats de jugement sur la qualité du logiciel pédagogique en forme du jeu de la roue de fortune en français basé sur le *website* développé dans cette recherche sont les suivants.

a. Le jugement de la maîtrise de matériel

La validation de qualité des matières et du contenu du jeu de la roue roulante est effectuée pour comprendre la faisabilité des matières utilisées. Cette évaluation est effectuée par le professeur du Département du Français d'UNY. Il existe deux étapes dans cette évaluation. À la première validation, le professeur donne le score de 70% qui fait partie de la « bonne » catégorie. Il faudrait ensuite une révision pour améliorer l'aspect de l'enseignement et l'aspect du contenu dans le jeu de la roue roulante.

Après avoir révisé le jeu de la roue roulante selon les recommandations du professeur, nous menons la deuxième validation. À la deuxième validation, nous obtenons le pourcentage de la faisabilité de 86,67%. Ce pourcentage fait partie dans la « excellente » catégorie. Basés sur les résultats de l'évaluation du contenu du jeu de la roue roulante, nous pouvons donc conclure que la matière et le contenu du logiciel pédagogique en forme du jeu de la roue de fortune qui est développé dans cette recherche sont valides et il est applicable dans l'enseignement de la compétence de compréhension écrite en français de la classe.

b. Le jugement de la maîtrise de média

La validation de qualité du jeu de la roue roulante est menée en évaluant la mise en place de l’affichage du jeu de la roue de fortune sur l’écran. L’affichage du jeu de la roue roulante est organisé de manière possible dans le cadre d’attirer l’attention des apprenants. Cette validation est effectuée par le professeur du Département du Français d’UNY.

Il y a seulement une étape de validation qui examine l’aspect général du média et l’aspect de la composition et de la qualité du média. Nous obtenons le pourcentage de 94,12%. Ce pourcentage fait partie de la catégorie « excellente ». En considérant ces résultats, nous pouvons conclure que l’affichage du logiciel pédagogique du jeu de la roue roulante est faisable à appliquer dans l’apprentissage de la compétence de compréhension écrite.

Basés sur ces résultats, nous pouvons ensuite appliquer le logiciel pédagogique en forme de jeu de la roue roulante basé sur le *website* dans l’enseignement de la compétence de compréhension écrite en français dans la classe de XI IPA. L’étape finale de cette recherche est l’étape de l’application du jeu de la roue roulante au cours de l’enseignement de la compétence de compréhension écrite en français des apprenants de la classe XI de SMA Agkasa Adisutjipto Yogyakarta.

5. Le test du produit

Après l’évaluation de la maîtrise de la matérielle et du média, ce produit est testé chez les apprenants de la classe XI IPA 2 SMA Angkasa Adisutjipto qui représentent 24 apprenants.

Il y a 3 aspects évalués, à savoir: les aspects de l'apprentissage, la présentation des matériaux et le fonctionnement des médias. La moyenne de 76,98% des réponses des apprenants dans la catégorie «Approuvé». En considérant ces résultats, nous pouvons conclure que les apprenants sont fortement d'accord si nous utilisons le logiciel pédagogique en forme de jeu de la roue roulante dans l'enseignement de la compétence de compréhension écrite en français.

C. CONCLUSION ET RECOMMANDATIONS

Basés sur les résultats de la recherche, nous pouvons conclure que le résultat de cette recherche R&D est un logiciel pédagogique en forme du jeu de la roue roulante basé sur le site du web de www.la-roue-tournante.000webhostapp.com. Le nom de ce jeu est "*La roue tournante*". Les résultats de la recherche montrent que le jeu de la roue roulante est faisable à appliquer dans l'apprentissage de la compréhension écrite sur le thème de "*La vie familiale*" pour les apprenants de la classe XI. La qualité du jeu de la roue roulante développé est déterminée par l'aspect de faisabilité du contenu et de la matière pédagogique ainsi que la qualité du média. Basé sur les enquêtes sur le contenu et la matière pédagogique, nous avons le pourcentage initial de 70% dont la catégorie est « bonne ». Après l'étape de révision, ce pourcentage s'améliore à 86,67%. Ce pourcentage fait partie de la catégorie « très bien ». Le résultat des enquêtes sur la qualité du média montrent que le premier pourcentage du jeu de la roue de fortune est 94,12% dont la catégorie est « très bien ». Des améliorations s'effectuent sans devoir faire la deuxième validation. Les évaluations sont également basées sur les réponses des 24

apprenants. Ces évaluations ont obtenu 79,17% pour l'aspect d'apprentissage, 75,83% pour la présentation des matières d'apprentissage, et 75,94% pour l'opération du média. Ces trois évaluations ont obtenu le pourcentage moyen de 76,98% dont la catégorie était « d'accord ».

En considérant tous ceux que nous avons présentés ci-dessus, nous pouvons donner des recommandations destinées aux certaines parties suivantes:

1. Les enseignants peuvent poursuivre l'utilisation du jeu de la roue roulante qui se base sur le *website* dans l'apprentissage de la compétence de compréhension écrite dans la classe.
2. Les apprenants peuvent utiliser du jeu de la roue roulante qui se basé sur le *website* dans l'apprentissage de la compétence de compréhension écrite de façon indépendante pour comprendre le matériel de "La vie familiale" facilement.